TRES CONCURSOS FANTÁSTICOS
camisetas V-Rally 2
20 juegos Virus
5 juegos GTA London

MÁS DE 200 JUEGOS ANALIZADOS CADA MES

N.º 27 500 ptas./3,01 €

△○×□

PlayStation Power

La autoridad en los juegos de PlayStation

SPECIAL

wip3out

l mejor juego de carreras del universo

¡GRATIS! ESPECIAL



¡La feria de videojuegos más grande del mundo!

TRUCOS

- Warzone 2100
- Smash Court Tennis 2 AK's
- GTA London
- Triple Play Baseball 2000
- Street Fighter Collection 2

UEGO DEL MES

Silent Hill

amina en silencio hacia el miedo





31 Agosto 1999 N.º 27

PlayStation Power

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!



Directora:
Ana Cris Gilaberte



Técnico:
Arnau Marín



Redactor:
Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Sonia Ortega, Carlos Robles, Albert Font, Roser Colet, José Luis Coto.

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 60

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad Consumo: Jesús Barrera
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad Elena Cabrera
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad Pilar González
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 500 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 4.200 ptas. España; 5.761 ptas. Europa y 8.360 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

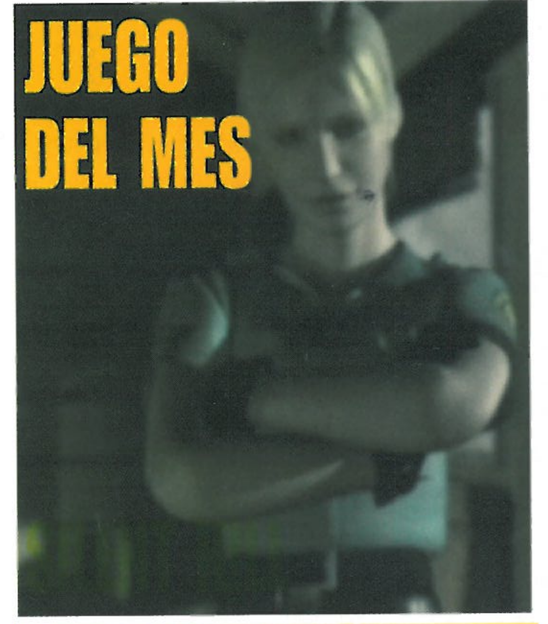
Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.L. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
MC
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



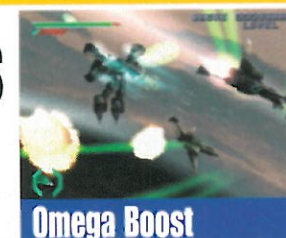
WIPEOUT 3



Especial 34

Análisis

Disfruta con los análisis de algunos de los últimos lanzamientos.



Omega Boost

Speed Freaks



Capcom Generations



Juego del mes

Anda con sigilo por la oscuridad

PlayStation Power ¡Genial!

Silent Hill

Disponible: **Julio**	Jugador: **1**	Fabricante: **KCET**	Compatible con:
Precio: **8.490 pesetas**	Editor: **Konami**	Distribuidor: **Konami**	**Tarjeta de memoria/Dual Shock**

Es para que se te hiele la sangre, se te ponga la piel de gallina y tiene un vago olor a satánico. Si no has experimentado bastante el género de terror, aquí tienes una buena ocasión

Espíritu callejero | De tiendas

● *Silent Hill* tiene una gran variedad de escaparates y distintas áreas por las que explorar. Algunas las visitarás a oscuras, otras en plena niebla.



▲ Incluso desde el principio del juego puedes apreciar la complejidad de las texturas.



▼ En este garaje hay gasolina Shell (no es la misma, desde luego), pero parece que han escrito mal el nombre en esta señal.

▲ La casa del puente está a medio juego. ¡Qué miedo!





▲ La casa que atraviesas para llegar a la escuela tiene un patio precioso en su parte posterior.



▲ La Balkan Church tiene algunos movimientos de cámara estupendos.



¿Quieres terror? Te daremos terror. Terror es lo que sientes cuando te despiertas en plena noche y oyes un ruido extraño. Terror es lo que siente alguien cuando anda solo de noche por una mala zona de la ciudad. Terror es... *Silent Hill*.

Adrenalina pura

Desde el principio, lo que hace *Silent Hill* es estimular las glándulas generadoras de adrenalina cuyo bombeo continúa incluso cuando ya se ha acabado el juego. Aún tenemos pesadillas en las que aparece una escuela llena de niños *zombies* que nos persiguen empuñando cuchillos. ¿Sucede esto en el juego? ¿A qué esperas para averiguarlo? En este título nada es lo que parece ser. Incluso la secuencia de introducción te ofrece información contradictoria. Ves a una policía alejarse de ti en motocicleta. Ves su motocicleta accidentada a un lado de la carretera. Cuando te despiertas ella te rescata. Te pasarás todo el tiempo exclamando «¿cómo puede ser?». Los latidos de tu corazón serán tan fuertes que creerás que proceden de otro lugar. De hecho, si posees un Dual Shock, pueden ser los latidos de Harry Mason, que te avisan cuando no se encuentra bien. También te advierten cuando disparas un arma o encuentras algo y durante algunos momentos estratégicos del juego.

«¿Quieres terror? Te daremos terror. Terror es lo que sientes cuando te despiertas en plena noche y oyes un ruido extraño»

No tienes la opción de esconderte tras el sofá. No »



▲ Olvídate del zumo de naranja o del agua con gas con vitaminas y minerales. Cuando *Silent Hill* te ofrece una bebida para estimular tus fuerzas, es mejor que la aceptes.



El desfile de personajes «parecidos a» empieza con Michelle Collins en el papel de la agente Cybil Bennett. ¿Eso son quemaduras del sol?

«En los juegos de terror para PlayStation no hay un botón para protegerte del horror»

Parece bastante inofensivo

Mientras avanzas en tu aventura por *Silent Hill*, te abordarán todo tipo de bestias desagradables. Procura aparentar que estás bien armado y dispuesto a luchar con esta estupenda selección de armas.

▲ Buena pieza. No es de difícil manejo. Pero es mortal.

▲ Niños *zombies*. No es un bonito espectáculo. Dispara unas cuantas veces.

▲ Aplastar cucarachas es más divertido cuando son así de grandes. Si no las puedes soportar, apártate.

▲ Mira cómo se retuerce esa joroba cuando te cargas a ese malévolo doctor mutante.

Juego del mes

Silent Hill

PlayStation Power ¡Genial!

Escalofriante | Música para asustarte

● Una de las partes más interesantes del juego también es una de las más difíciles de explicar en una revista. Es la música y los efectos de sonido. Estos son algunos de los lugares en que te asustarás más.



▲ Cuando cruzas el puente del nuevo *Silent Hill* sonarán los tambores.



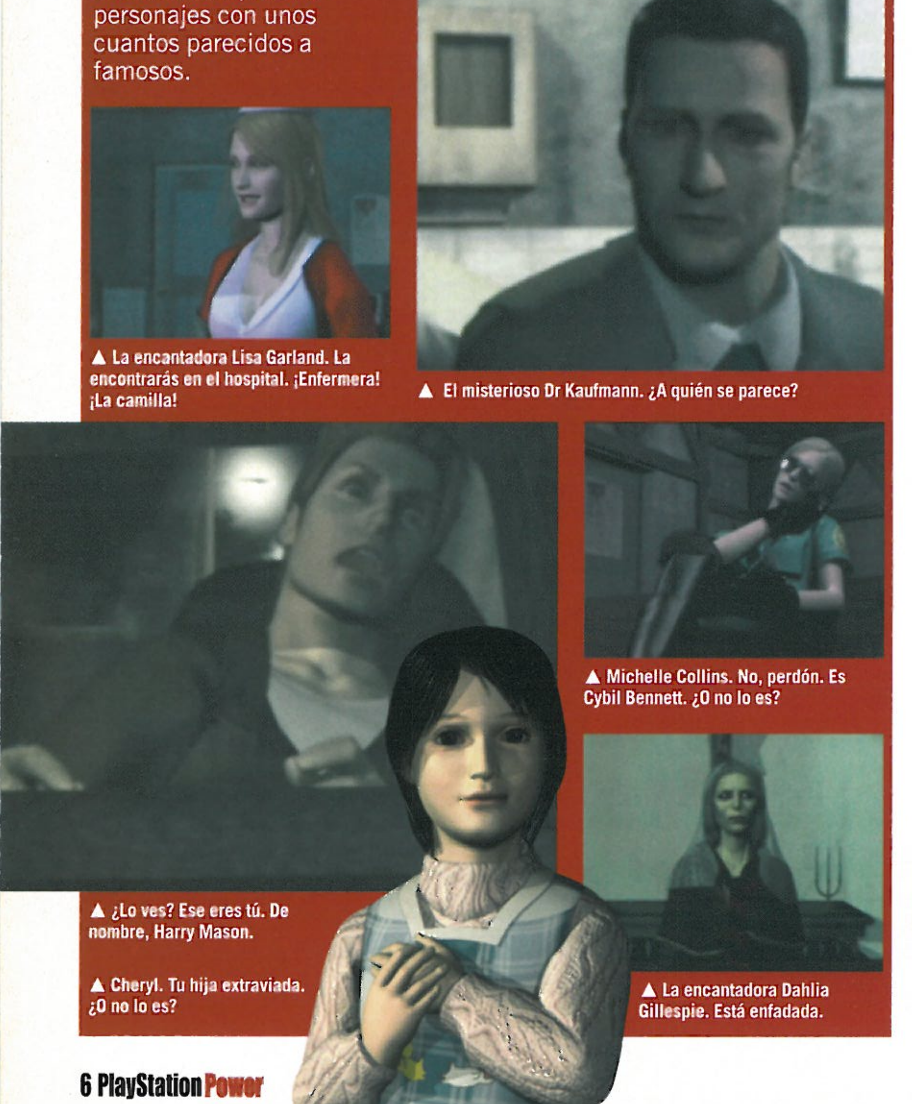
▲ Este es uno de los momentos más emocionantes del juego, y podrás vivirlo dos veces. ¿Abres la puerta o qué?



▲ A punto de entrar en la versión infernal de la escuela a través de la torre del reloj.

Los papeles

● Un buen reparto de personajes con unos cuantos parecidos a famosos.



▲ La encantadora Lisa Garland. La encontrarás en el hospital. ¡Enfermera! ¡La camilla!

▲ El misterioso Dr Kaufmann. ¿A quién se parece?

▲ Michelle Collins. No, perdón. Es Cybil Bennett. ¿O no lo es?

▲ ¿Lo ves? Ese eres tú. De nombre, Harry Mason.

▲ Cheryl. Tu hija extraviada. ¿O no lo es?

▲ La encantadora Dahlia Gillespie. Está enfadada.



▲ La única vez que verás una pantalla de carga es al empezar el juego. Una lástima porque como puedes ver no tiene desperdicio.

hay un botón que te proteja del horror. Pero aun así, es más fácil que prefieras este título a *Resident Evil* (¡sacrilegio!), ya que se trata de un juego totalmente en 3-D a diferencia de las escenas estáticas prerrenderizadas de los juegos de Capcom. La cámara gira con rapidez para ofrecerte los ángulos más terroríficos. Detrás de la cabeza del protagonista, Harry, hay un botón que te permite mover la cámara. Pero no siempre funciona. A veces la cámara se empeña en quedarse estática en una posición que sabes es mejor para enseñar los movimientos furtivos de cualquier monstruo y tu expresión de horror. Y por si fuera poco, los efectos de sonido y la música combinados te ofrecen una de las experiencias más espantosas que hayas sufrido en PlayStation.

«A veces la cámara se empeña en quedarse estática en una posición que sabes que es la mejor para enseñar los movimientos furtivos de cualquier monstruo y mostrar tu expresión de horror»

Vive y deja morir

Además de las muchas escenas de vídeo prerrenderizadas, *Silent Hill* también ofrece escenas en 3-D en tiempo real como las que en *Metal Gear Solid* conseguían que el juego fuera tan absorbente. En algunas hay voz, en otras aparece el texto sobreimpresionado en pantalla.

En *Silent Hill* hay muchas cosas por resolver, desde claves de texto para abrir la torre del reloj (necesitas dos medallones) hasta claves para el *puzzle* del Grim Reaper que requiere de una mente despierta.

That's strange,
it's getting darker.

▲ Es hora de mojar los pantalones. *Silent Hill* tiene zonas oscuras y zonas iluminadas. ¡Qué locura!

No incluimos muchas imágenes de los malos de *Silent Hill* porque, tarde o temprano, te los encontrarás y podrás experimentar qué se siente al espachurrar sus cabezas. El caso es que a fin de cuentas *Silent Hill* es más un juego de *puzzles* que un *shoot 'em up* y a pesar de que algunos *puzzles* son evidentes, otros son bastante complejos.

Nuestro consejo es que primero juegues en modo Fácil. Es algo poco corriente en un juego de aventuras, pero *Silent Hill* premia la repetición. En lugar de ofrecerte el principio de otra partida cuando lo has completado, te pregunta si lo quieres guardar para volver a dejarte en la pantalla de inicio. Sin embargo, esta vez

«También tienes la oportunidad de obtener nuevas armas, a la larga, la Katakana, la taladradora, la motosierra y la escopeta»

las cosas serán un poco distintas. Hay un botón con el prometedor nombre de «Next Fear» para volver a empezar el juego, pero esta vez en el nivel de dificultad siguiente. También tienes la oportunidad de obtener nuevas armas, a la larga la Katakana, la taladradora, la motosierra y la escopeta.

Luego tenemos los finales del juego. De momento, hemos averiguado dos. Pero con ello no queremos decir que no haya más o si llegas a conocer toda la historia cuando llegas al final del juego. Al igual que ocurre en muchos juegos japoneses, su esencia radica en la dificultad que presenta para completarlo. Como en *Metal Gear Solid*, no te llevará mucho tiempo verlo todo si puedes soportarlo. Nadie se queja cuando una película de terror sólo dura 90 minutos. Sentirás lo mismo cuando hayas acabado de oír la emisión estática de tu radio por enésima vez. En los túneles, donde la radio no funciona, llega a ser más espantoso porque no te avisan cuando el ataque es inminente.

Cheryl. Where could you be

▲ Aunque algunas secuencias de vídeo están prerrenderizadas, la mayoría no lo están.



▲ Algunos detalles son asombrosos, como la pintura de esta puerta. A Harry no le importa demasiado, pero la usará bastante más adelante. Espera y verás.

Es lo mismo pero diferente

La escuela es la primera zona a la que irás a parar con una realidad alternativa pero pronto aprenderás a reconocer las señales: paredes húmedas, alambre de espinos, etc. Obsérvalo todo con cuidado a ver si adivinas cuáles son las áreas alternativas y cuáles son las «reales». No es difícil, créenos.



► Como en otros lugares en este juego, cuando entras en el hospital todo parece normal pero está un poco nublado.

▲ La oficina del director del hospital. Un poco lujosa ¿no te parece?



▲ La misma oficina, pero en el hospital del infierno. No es tan bonita.

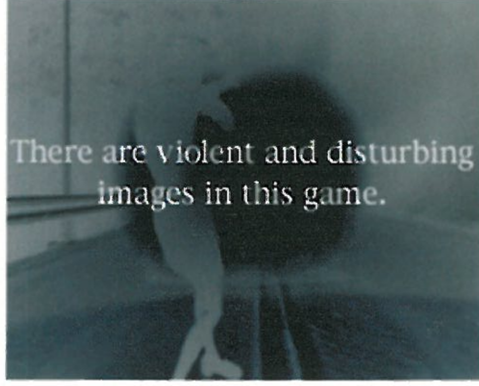
Juego del mes

PlayStation Power ¡Genial!

Silent Hill

¿De qué va la historia? De sangre

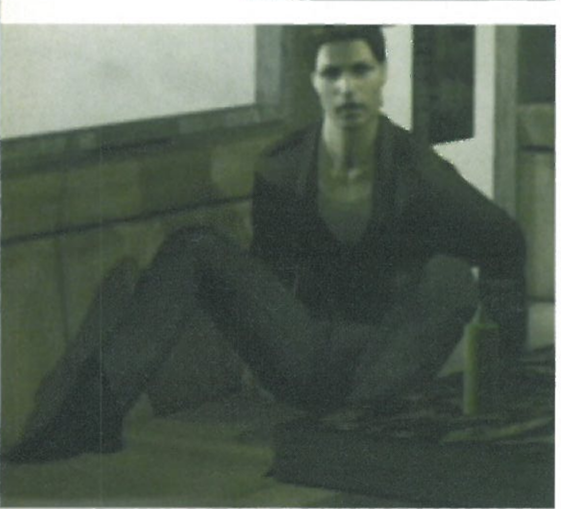
●A diferencia de muchas intros de juegos para PlayStation cuya función es ofrecer una visión general de lo que trata el juego sin más detalles, *Silent Hill* te da claves, contradicciones y te propone más preguntas que respuestas. ¿Cómo llega Cibyl al café si había chocado? ¿Estaban los escritos en el libro de Cheryl? ¿Quién es esa gente? No todas tus preguntas obtendrán una respuesta, pero para ahorrarte un trabajo...



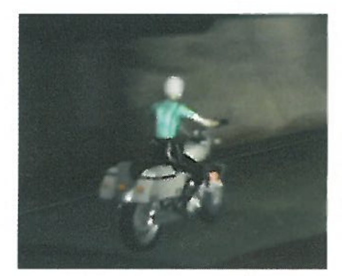
▲ Oh, sí. El juego tiene un buen comienzo. Cuando conectas tu PlayStation obtienes esta pantalla.



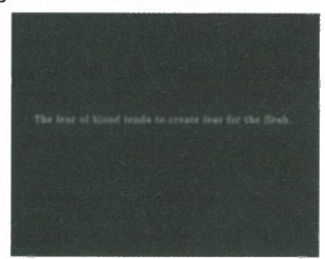
► ¿Quién es éste? Casi seguro que se trata de tu mujer, que ya lleva muerta algún tiempo.



▲ Despierta, despierta. Harry es despertado con brusquedad en el café al principio del juego. ¡Qué servicio más malo!



► La primera vez que ves a Cybil te está adelantando en su moto por la autopista. Muy bonito.



▲ ¿Hacer qué? Es el primer mensaje enigmático que verás, pero no el último.



▲ Tú, tu mujer y la pequeña Cheryl. Muy bonito.



▲ La primera vez que ves a Lisa Garland es en la intro. ¿Quién es? ¿Por qué es alguien importante?



▲ Pero Cybil Bennett no está impresionada con su idea de salvar a Cheryl.



▲ ... pero, de repente, ves su moto accidentada. ¿Cómo llega a la ciudad?

Incluso cuando sabes dónde está el peligro, querrás experimentarlo una y otra vez aunque sólo sea para obtener un arma extra, o ver otro final. Prepárate para tener dos tarjetas de memoria a punto y así guardar todas las veces que se te antoje. Hasta el escenario —envuelto en niebla— es atmosférico. Mientras los juegos más antiguos usaban la niebla para reducir las distancias de forma manejable, y no por otros motivos, *Silent Hill* utiliza este efecto tanto para reducir las distancias, lo que quiere decir que el escenario es muy detallado, como para suscitar en el jugador una sensación de claustrofobia. La gran variedad de las diversas ubicaciones es asombrosa y el hecho de que el juego no contenga aquellos mensajes de «Cargando. Espere, por favor» es un punto a su favor.

Como también lo es, que los chicos de Konami hayan decidido presentar los textos en español. ¿Todavía quieres más?

Pues ahí va. Si eres Internetadicto entra en www.silenthill.de y continuarás disfrutando de este juegazo (incluso podrás participar en un sorteo). Y si todavía no tienes suficiente, por la módica cantidad de 1.600 pesetas podrás adquirir la banda sonora de *Silent Hill*. ¿Alguien da más? PSP

«Nadie se queja cuando una película de terror sólo dura 90 minutos. Sentirás lo mismo cuando hayas acabado de oír la emisión estática de tu radio por enésima vez»



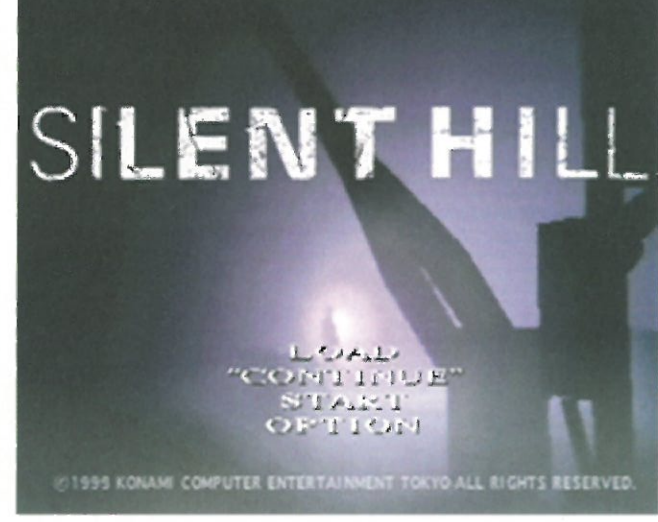
▲ Es la encantadora Dahlia. Bonita sacudida.



Mancharás las sábanas. Prepárate para oír los latidos de tu corazón. Es el juego más terrorífico para PlayStation por méritos propios. Estás avisado.

A FAVOR	EN CONTRA
+ El juego más terrorífico para PlayStation	− No hay muchos momentos para Dual Shock.
+ Un excelente argumento que te tiene siempre en vilo	− Bastante corto
+ No abusa de los monstruos	− Cuidado con los corazones débiles

Puntuación 92%



▲ Todas estas preguntas y más... llegan a ser frustrantes a medida que avanzas en el juego.

Rainbow Six

● El poderoso *shoot 'em up* para PC llega finalmente a PlayStation, y *Metal Gear Solid* deberá demostrar que vale lo que cuesta...

Rollcage Extreme



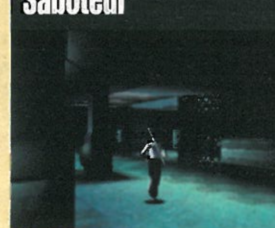
● ¡Primeras imágenes del retorno del juego de carreras más loco de este año! Más *Wipeout* sobre ruedas

Die Hard Trilogy 2



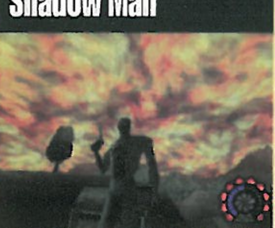
● ¡Yuupii! En *Die Hard Trilogy* se muere mejor, tiene mejores tiroteos y mejor conducción. ¡Y se desarrolla en Las Vegas! ¡Genial!

Saboteur



● Cabalga y avanza a cuchilladas y a tiros por este clon de *Tomb Raider*. Incluso tienes un perro que te ayudará en la lucha

Shadow Man



● Quizá el título en tercera persona más espeluznante en la historia de PlayStation. Llegan la magia vudú y los asesinos en serie, con mucho *gore* añadido

150.000 edificios repartidos entre las ciudades de Miami, San Francisco, Los Ángeles y Nueva York, la posibilidad de conducir en un entorno real está más que asegurada. Y ¡los planos de las calles se corresponden con los auténticos! ¿Se puede pedir más? Sus programadores, los chicos de Reflections, han utilizado el mismo motor que en *Destruction Derby*, para que os hagáis una idea de la calidad de la que estamos hablando. Paco del Puerto, máximo representante de GT Interactive en España, dejó muy claro que «no se trata de un juego violento, si bien podemos destrozar coches, mesas, farolas, cubos de basura, etc. es imposible dañar a cualquiera de los peatones que deambulan tranquilamente por las calles». Tras los detalles teóricos, una espectacular demo de coches de policía en persecución acrecentó nuestro interés, pues la calidad gráfica y los efectos de sonido eran excepcionales. En el menú principal, había una inmensa cantidad de opciones. Puedes seleccionar desde el modo de persecuciones, pasando por simples paseos de día o de noche por la ciudad que elijas hasta una historia entre polis y mafiosos. Cierto, con la emoción nos hemos olvidado (aunque ya lo debes de conocer) de explicarte de qué va la historia. Encarnas a un agente de la ley experto en las artes de la conducción que debe introducirse y trabajar para la mafia, a fin de reunir las pruebas necesarias para meter entre rejas al «Padrino» de la familia. Interesante ¿verdad? El título muestra un modo Tutor, con el que aprenderás la forma de conducir. Deberás pasar todas las pruebas (al estilo *Gran Turismo*) si quieres que los mafiosos te contraten. Y todo ello sin pasar por alto los jocosos comentarios traducidos al castellano.



Paco del Puerto aprovechó la ocasión para hacer de forma oficial el anuncio de la fusión de su compañía (GT Interactive España) con Virgin Interactive.

Destruction Derby... ¡en vivo!

Tras la demostración del juego, tres coches irrumpieron en la pista de carreras del Jarama. Al más puro estilo *Destruction Derby* fueron golpeándose unos contra otros haciendo saltar piezas y cristales, en una inolvidable actuación que nos puso los pelos de punta. Acto seguido, los pilotos profesionales y los representantes de la prensa bajaron a boxes para seguir disfrutando de la presentación.

Más tarde, un auténtico coche de carreras hizo su aparición, y se invitó a montar en grupos de tres a todos los aguerridos reporteros que se atrevieran a sentir la velocidad en sus carnes. Como ya te puedes suponer, *PlayStation Power* superó todas las pruebas. De nuevo entraron más coches en escena: un Chevrolet Nova y un fantástico Ford Mustang. Pero todavía no lo habíamos visto todo. Aún nos quedaba la sorpresa final. Dos turismos, que conducidos por pilotos profesionales, nos permitieron gozar de un auténtico recital de giros, derrapes, trompos y un sinfín de maniobras, que hicieron subir la adrenalina de todos los presentes.

Bueno y tras disfrutar de *Driver*, volvimos para casa. Eso sí, conduciendo con prudencia, pues ya no estábamos en el Jarama. Mmnnn ¡todavía nos parece oler el caucho quemado!

● Noticias

Mission Impossible

Las aventuras de Ethan Hunt llegarán a PlayStation en un CD lleno de acción, aventuras y secuencias de vídeo. Estuvimos en Frankfurt para comprobarlo...

Hace más o menos un año que apareció para N64 un juego basado en la película *Mission Impossible,* título que cosechó cierto éxito entre los usuarios de Nintendo.

A medida que pasaba el tiempo, llegaban rumores que hablaban de una posible adaptación para la gris de Sony. Pues bien, las habladurías se han hecho realidad.

Como no podíamos esperar ni un solo momento para tener entre nuestras manos una versión definitiva de este juego prometedor, tomamos nuestros bártulos y nos fuimos a Frankfurt (Alemania), donde un equipo de jóvenes valores de la programación nos esperaba para mostrarnos, con orgullo, su nueva creación.

Invitados por los chicos de Infogrames (la misma compañía que distribuyó la versión para N64), pudimos echar unas partidillas con una versión que se encuentra en el 80% de su desarrollo. Y la cosa promete. ¡Vaya si promete!

El juego sigue el mismo argumento de la película. De esta manera, los cambios de decorados y de situaciones serán una constante. Lo mismo que sucede con el tipo de acción que deberás seguir. Acción, inquietantes *puzzles*, investigación y alguna que otra interesante propuesta se dan cita en este impecable (desde el punto de vista técnico) juego de Infogrames.

Con un total de 20 niveles que recorrer, un arsenal digno del Equipo A, infinidad de personajes con los que contrastar opiniones y unas secuencias cinemáticas de primer orden, parece que este juego está llamado a ser un éxito, aunque falta por comprobar si no resultará demasiado sencillo para los jugadores profesionales.

Por cierto, todas las voces y los textos han sido completamente traducidos al castellano. Mención especial merecen los acentos de los personajes. Te partirás de risa cuando oigas hablar a los soldados soviéticos.

Según los planes de Infogrames, está previsto que *Mission Impossible* vea la luz allá por el mes de octubre, mientras tanto tendremos que esperar. ¡Imposible! PSP



▲ El juego sigue el mismo argumento que la película.



▲ Las voces y los textos estarán en castellano.

● Noticias

Sony España, premiada por la PlayStation

Tokio valora los buenos resultados conseguidos en nuestro país

La gerente comercial de Sony Computer Entertainment España, María Jesús López, recibió hace unos días de las mismísimas manos del actual presidente & CEO de SCEI Japón, Ken Kutaragui, el premio *Recognition of Excellence* como «reconocimiento al trabajo y buenos resultados obtenidos gracias a PlayStation en España». La entrega del galardón tuvo lugar en Tokio (Japón). ¡Enhorabuena Sony! PSP



● Noticias

Centro Mail regala una moto

Montones de premios con la compra de Bloody Roar 2



Nunca antes un juego había ofrecido tanto y es que *Bloody Roar 2* te permite, gracias a los chicos de Centro Mail, conseguir una estupenda motocicleta. ¿Cómo? Cuando adquieras en uno de los Centro Mail tu copia de *Bloody Roar 2* mira en su interior porque puede que te haya tocado de regalo, sin necesidad de sorteo alguno, uno de estos tres estupendos títulos: *Rival Schools, Marvel Vs Street Fighter* y *Dreams* (todos ellos de Virgin). Pero además, si rellenas el cupón que te entregarán en dicho establecimiento participarás en el sorteo de una magnífica motocicleta. No te encantes y corre ya a por tu juego *Bloody Roar 2* porque el plazo termina el próximo día 20 de agosto. ¡Suerte y a por todas! Brrrmmmm... ■

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

Square y Sony siguen en ello

Como ya te anunciábamos en anteriores ediciones de PlayStation Power, todos los nuevos lanzamientos de Square, entre los cuales un pequeño juego llamado Final Fantasy VIII, continuarán siendo publicados en Europa por Sony, a pesar de la trampa sufrida recientemente por EA en los mercados de Estados Unidos y Japón. Pronto verás Saga Frontier 2 como el siguiente lanzamiento de esta nueva alianza. Mientras tanto, la oficina de Square en Londres, abierta hace poco, está planteándose la conversión a PAL de todo el material de FFVIII.

● Primer contacto

Die Hard Trilogy 2

Los «arañazos» menos conocidos de John McClane en su presencia

John McClane ha estado involucrado en algunos *arañazos* importantes. Tres, para ser precisos. Hubo ese fiasco del edificio Nakatomi. Luego, ese espantoso en el aeropuerto. Y, finalmente, fue atrapado en esa cosa loca de bombas. Pero seguramente esas no son todas las gracias del poli más valiente de Nueva York ¿verdad? No, no lo son. Ahora, la versión del juego en el que hemos jugado está lejos de estar terminado y es muy difícil decir con decisión de qué irá la historia. Algunas de las secuencias prerrenderizadas tienen un aspecto sospechosamente parecido al edificio Nakatomi de la primera película (y juego). Pero, de lo que hemos podido reunir, esta secuela sigue a McClane a través de una serie de sus hazañas menos conocidas y de las que no se ha hablado antes. En el juego, que adopta la misma mezcla de géneros «detrás del héroe», *shoot 'em up* en primera persona y juego de conducción, se ve al héroe visitando una cárcel, el desierto, Las Vegas, laboratorios secretos y varios lugares más. Mientras hace esto, dispara, echa a gente de la carretera, cambiando de géneros de juego con alegre desenvoltura. O sea, que enfrentados a la pregunta «¿cómo pueden hacer una secuela cuando ya han usado todas las películas?». La respuesta es, simplemente, que, muy inteligentemente, han tomado el asunto original y, muy amablemente, han rellenado los huecos.

Hemos jugado con una de las primeras versiones, pero aun así, se puede decir con seguridad que su aspecto no es tan atractivo comparado con los últimos juegos en 3-D. Probablemente llegarás a la misma conclusión a partir de las imágenes. Pero no te decepciones. Éste también era el caso en el primer juego. Lo que falta en fineza gráfica lo tienes de sobra en variedad. Muy a menudo, cuando un desarrollador intenta mezclar distintos géneros de juego en un título, terminas con, exacto, diversos mini-juegos. *Die Hard Trilogy* era excepcional en el sentido que las tres secciones eran, sobradamente, tan jugables como un juego entero. Lo mismo parece ocurrir en esta secuela, aunque los gráficos son la única víctima de la situación.

Pero esta opinión no es absolutamente definitiva. Deberemos conseguir una versión terminada antes de ver exactamente cómo se aguanta todo junto. PSP



▲ **Estas imágenes son del juego sin terminar, por lo que, de momento, quizá te parezcan algo pobres.**



▲ **Los niveles en tercera persona son, sin lugar a dudas, los más divertidos en la versión con la que jugamos.**



▲ **Este desafortunado incidente formaba parte de una historia del juego relacionada con una fuga de la cárcel.**



▲ **AUn poco más de color. Así se le parece más, y son partes de la exuberante acción en tercera persona.**

● Primer contacto

Re-Volt

Acclaim se apunta un tanto con un poco de acción de carreras con coches de control ¡por radio!

Competir con coches controlados por radio como *hobby* es un pasatiempo realmente caro, pero tendrás que admitir que ver los trozos de plástico saliendo despedidos de los caros coches de juguete de tus oponentes es diabólicamente divertido. Y más aún porque te imaginas lo que deberán apoquinar los pobres por la reparación. Ahora, eso también te puede ocurrir a ti. En PlayStation.

Acclaim está siguiendo los pasos de *S.C.A.R.S.* y ha creado un juego de carreras con coches controlados por radio llamado *Re-Volt*.

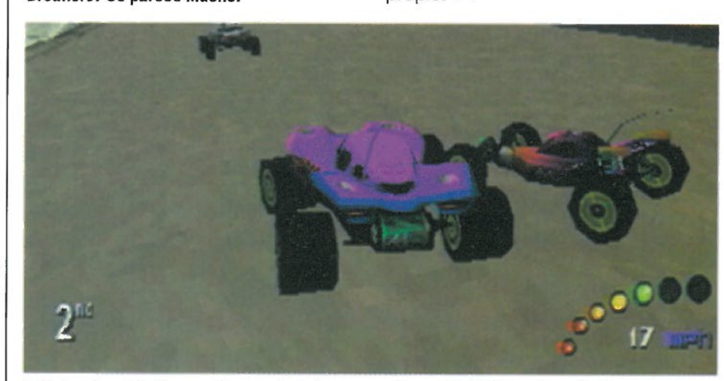
Más de un año ha sido necesario para poner a punto la manera en que los coches dan tumbos por ahí. De todas formas, lo que hace a *Re-Volt* distinto de los otros juegos de carreras es la variedad de pistas que se ofrecen.

Al ser coches controlados por radio, los programadores de Probe lo han mantenido todo a una escala realista. De la misma manera que persigues a tu mascota por la sala de estar en la vida real (una característica que, desgraciadamente, no ha sido incluida), también podrás dar la vuelta a imponentes mansiones, competir por una biblioteca o por la calle.

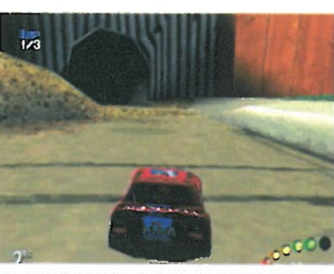
Re-Volt sigue las últimas tendencias y pretende ser un agradable juego multijugador. Hasta cuatro jugadores pueden competir por el título de supremo conductor de coches controlados por radio e incluso hay un útil editor de pistas, para que, si te cansas de los circuitos que se proporcionan, siempre puedas crearte tú uno propio. PSP



▲ **¿*Micro Machines* mezclado con *Circuit Breakers*? Se parece mucho.**



▲ **Física de auténticos coches controlados por radio ¿verdad? Esto quiere decir pegársela contra el bordillo y salir volando cada 30 segundos. Esperemos que hayan olvidado esta faceta particular.**



▲ **¿Alguna buena noticia en el despertar de *GT 2*? Deberemos esperar y ver. Podríamos reírnos mucho.**



▲ **¿Alguien ha tenido alguna vez uno de esos coches a control remoto pero con cable? Eran realmente muy malos.**

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

Especial

PlayStation 2

Más noticias y chismorreos sobre la próxima generación PlayStation. Lujuria y anticipación
















Ahora que Sony no sólo ha mermado el lanzamiento de Dreamcast sino que ha vencido a Nintendo en la carrera para ganar la batalla para la nueva generación de juegos, el mundo entero ha tenido que sentarse y escuchar. El anuncio de los fabricantes de Mario de su nueva máquina con DVD y chips de IBM simplemente se perdió en el tornado de la E3.

Por lo tanto, que el creador de uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos anuncie que producirá la secuela para PlayStation 2, fortalece el agarre que el bebé de Sony tendrá cuando finalmente llegue a la calle. En





Famitsu, la Biblia semanal japonesa de los juegos, Hideo Kojima, el genio que está detrás de *Metal Gear Solid*, confirmó que las próximas aventuras de Solid Snake se podrán ver en la próxima generación de PlayStation. Siendo como es un hombre que lucha por la originalidad y la perfección —como admitirá cualquiera que haya visto *Metal Gear Solid*— será un asombroso trabajo. Podría ver la luz del día a principios del 2001.

Mientras tanto, debe decidirse el precio que tendrá la nueva PlayStation. Fuentes de la industria indicaron, en un reportaje reciente en *The New York Times*, que Sony debería cobrar unos 500 dólares (unas 75.000 pesetas) para no tener pérdidas, a consecuencia de los recursos que están dedicando a la producción de la máquina en sí. Nobuyuki Idei, presidente de Sony, ha declarado que se necesitan unos 2.000 millones de dólares para producir el Emotion Engine, 500 millones de dólares de los cuales se están gastando en volver a equipar el lugar de fabricación de chips de Toshiba en Olta (Japón). Unos 700 millones de dólares más ya se han reservado para una fábrica completamente nueva sólo para desarrollar los chips de los gráficos.

Ken Kutaragi, el tipo conocido como uno de los padres de la PlayStation, ha dado a entender que en pocos años las fábricas podrán producir suficientes chips como para que Sony pueda vender 20 millones de máquinas al año. Dominar el mundo es un escalón más en la escalera para esos chicos.

Pero a pesar de la larga espera hasta que podamos conectar y jugar, se lanzan con regularidad nuevas demos. Estas imágenes son de un *beat 'em up* para multijugador de Square. Y son muy impresionantes. «No podemos» y «esperar» son palabras que se usan juntas con frecuencia en *PlayStation Power*. PSP










Este mes, prepárate para llegar lejos.

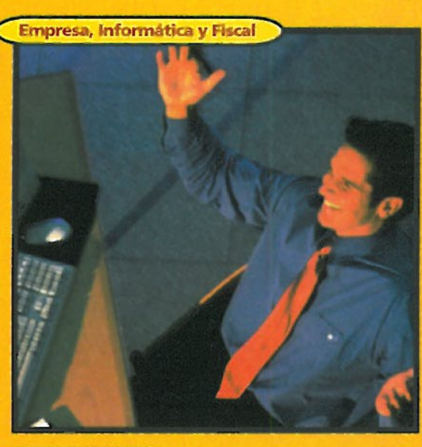
Manualidades y Decoración



Fotografía



Empresa, Informática y Fiscal



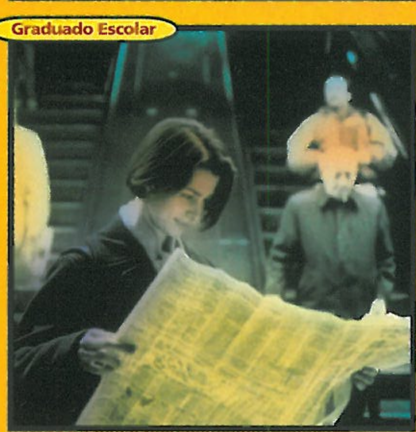
Auxiliares Sanitarios



Peluquería y Estética



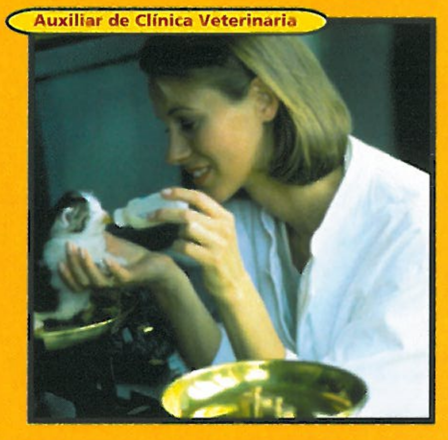
Graduado Escolar



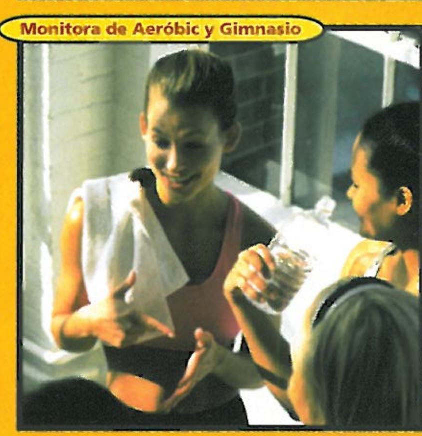
Gestión Inmobiliaria



Auxiliar de Clínica Veterinaria



Monitora de Aeróbic y Gimnasio



Infórmate sobre las Subvenciones Especiales.

CCC 902 20 21 22

Programas de Formación.

- Monitora de Manualidades
- Decoración
- Escaparatismo

- Fotografía
- Aerografía
- Dibujo

- Guitarra • Teclado
- Solfeo • Acordeón

- Peluquería
- Esteticista
- Diseño de Moda
- Modista

- Monitor de Aeróbic
- Quiromasajista MDF
- Preparador Físico y Deportivo
- Monitor de Gimnasios

- Aux. de Correos
- Prof. de Autoescuela

- Graduado Escolar
- Escritor
- Acceso Univ . mayores 25 años

- Técnico en Implantación y desarrollo del Euro
- Asesor Fiscal
- Contabilidad
- Asesoría Laboral
- Administración de Empresas
- Dirección Financiera
- Aux. Administrativo
- Dominio del PC (Win. 95 ó 98)
- Técnico de Recursos Humanos

- Marketing
- Técnicas de Venta
- Gestión Grandes Superficies

- Técnico en Calidad y Certificación
- Prevención de Riesgos Laborales
- Técnico en Medio Ambiente

- Gestor Inmobiliario
- Gestión de Fincas

- Bibliotecario y Documentalista
- Investigación Privada

- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

- Aux. De Enfermería
- Aux. De Geriatría
- Aux. De Puericultura
- Aux. De Rehabilitación
- Aux. De Jardín de Infancia
- Aux. De Animación Geriátrica

- Aux. Clínica Veterinaria
- Peluquería y Estética Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Psicología Canina y Felina
- Adiestramiento Canino

- Carné de Instalador Electricista
- Fontanería
- Mecánica • Motor
- Técnico de Mantenimiento

- Electrónica
- Radio • TV

- Cocina Profesional
- Maître • Camarero
- Barman

Cursos en Soporte CD Rom:

- Electrónica
- Hidráulica y Neumática
- Electricidad Industrial
- Autómatas Programables
- Mantenimiento Industrial
- Técnico en Gestión Contable y Tesorería
- Contabilidad I y II
- IVA • IRPF

Sólo tienes que decir



y recibirás Gratis y sin compromiso información sobre el Curso de: ______

Nombre y apellidos ______

Fecha de nacimiento / /

Domicilio ______ Bloque ____ N.° ____ Piso ____ Prta. ____

Cód. Postal ______ Población ______

Provincia ______ Teléfono ______

E-Mail ______ D. N. I. ______

Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).

Por favor, envía este cupón a:

CCC · Apartado 17222 - 28080 MADRID - ESPAÑA

SW 2



902 20 21 22

www.centroccc.com

CCC fue autorizado por Educación en aplicación del Real Decreto 2641/1980 O.M 29/6/1980 y Orden 6/10/1980 (B.O.P.V.).

Concurso

CONVIÉRTETE EN UN PILOTO DE RALLIES CON PLAYSTATION POWER

PARTICIPA Y GANA UNA DE LAS 50 CAMISETAS V-RALLY 2

Luces. Cámara. Acción. ¡Ah! No, eso no es de este juego. Veamos... En sus puestos. Todos en la parrilla de salida. Motores en marcha. La multitud te aclama. Gritos y vítores. Has conseguido la pole. Bueno, en realidad todavía no. Nos estamos adelantando al final de la carrera. Antes de conseguir el primer puesto, debes responder a la pregunta que te planteamos este mes y ser uno de los elegidos para el triunfo. ¿Complicado? Para nada. Toma papel y boli, concursa y gana. **Infogrames** y **PlayStation Power** sortean 50 camisetas **V-Rally 2**.
Esperamos tu carta con la respuesta acertada. Escríbenos antes del día **15 de agosto** y podrás lucir una fabulosa camiseta.





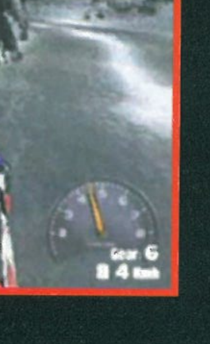
eden studios











Éstos son los ganadores del concurso *PSP.* 24
***Dark Stalkers 3* (Virgin):**

David González Santiago (Madrid)
José María Garrido Gutiérrez (La Línea, Cádiz)
Cristina Pérez Porras (Fuenlabrada, Madrid)
Víctor Vázquez Santos (Palos de la Frontera Huelva)
Carlos A. Benegas Ribodigo (Bellvei, Tarragona)
David Hernández Gómez (Zorroza, Bilbao, Vizcaya)
Álvaro Cubero Ruiz (Zaragoza)
Daniel Campo Rus (Coruña)
Adán Huarte Rey (Zizur Mayor, Navarra)
José Barrera Ledrú (Silla, Valencia)
José Luis Manzano de Castro (Madrid)
Ignacio Ochoa Arce (Villava, Navarra)
José Pedro Aguilar Leo (Alcantarilla, Murcia)
Joel Panadero Alcaide (Blanes, Girona)
Pablo Salas Giner (Villajoyosa, Alicante)

Respuesta correcta:
Capcom.

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Recorta por aquí

PSP. 27

Cupón de respuesta

¿Cuántos coches oficiales del mundial de *rallies* incluye este título?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *V-Rally 2*»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Puesta al día

Rainbow Six

Terroristas ocupando el mundo... otra vez. Amenazando las bases más profundas de nuestra sociedad... otra vez. Pero espera. Nunca antes habíamos visto algo como esto

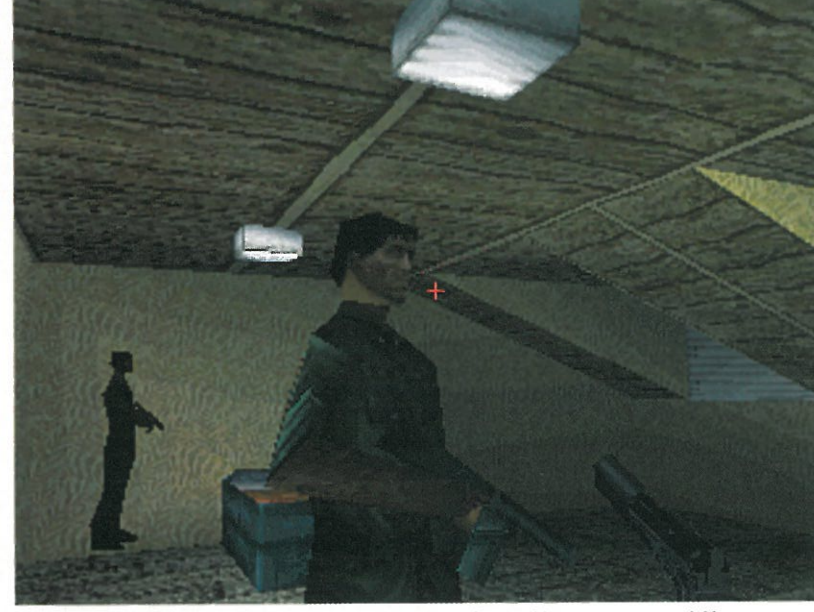
Ante todo, destaquemos que lo único enérgico es la granada de metralla que pasa rozando tus oídos lanzada desde un mortero y proyectiles rebotando disparados desde tu metralleta.

Sí, estamos de suerte. *Rainbow Six*, el juego de acción/estrategia basado en misiones del que los fanáticos del PC han estado presumiendo, llega a nuestra bien amada consola. Después de la caída del imperio soviético, una fuerza de lucha de elite internacional, que cuenta con el apoyo de la OTAN, llamada Rainbow, se está preparando para combatir a los militantes extremistas. Y tú estás al mando. Tienes que dirigir a los guerreros Rainbow a través de las distintas misiones, controlando a tus propios soldados en un entorno en 3-D en tiempo real. Es una auténtica acción sofocante y sigilosa. La planificación es básica y también se pone mucho énfasis en la estrategia, con cinco pantallas de resúmenes, informes de los servicios secretos, selección de los miembros del equipo, del equipamiento y de las posiciones de inicio. Empiezas con nueve luchadores experimentados por campaña y, cuando son asesinados, aparecen novatos con niveles de habilidad más bajos para reemplazarlos. Escoge entre tres tipos de uniforme, uno de los seis rifles posibles, una de las seis pistolas y dos objetos extra (de entre 20), entre los cuales hay *kits* de disposición de bombas y bengalas, según el material necesario para las futuras misiones. Y todo esto antes de que te metas en la acción. Inevitablemente, pasarás volando por las pantallas de preparación mientras los mirones te preguntarán por encima de tu espalda «¿todavía no has matado a nadie?». ¡Estás advertido!

Esto le debe muy poco a *Quake*: se necesita mucho más sigilo mientras los asesinos acechan en los rincones más oscuros de la pantalla. Tiene mucho que ver con la implicación en el guión de Tom Clancy (autor de *Juego de patriotas* y cofundador de la empresa editora del juego, Red Storm Entertainment), por lo que la expectación sobre el realismo del juego es elevada. Después de la entrega para PC, ahora le toca el turno a PlayStation. Los primeros indicios son prometedores, por lo que ¡prepárate para más juego con cautela! PSP



▲ Unos gráficos atractivos, aunque algo mazacotes. Pero puedes oír ruido de pasos, latidos de corazón y puertas.

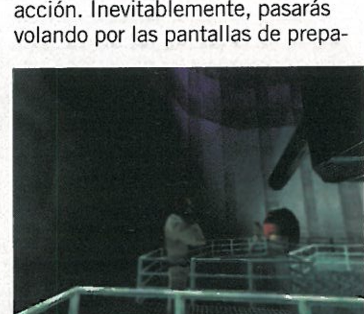


▲ ¡No grites! Este tipo está de tu lado. Si lo eliminas, tendrás una vida menos en esta misión y un soldado experimentado menos con el cual terminar el resto de la campaña.



▲ Esto es una granada de aturdimiento. Hay un terrorista. Sugerencia: tira la granada primero y dispara después.

▲ «Me encanta cuando se organiza un plan». Asaltar los edificios estratégicamente es un trabajo duro.



▲ Los centinelas no siempre te ven acercarte. Puedes atacarles furtivamente si eres cuidadoso.



▲ «¡Como si les hiciera gracia!» No dispares a los rehenes o fracasarás en tu misión.



▲ La embajada Británica es una de tus primeras misiones y una genial manera de aprender sobre cuerdas.

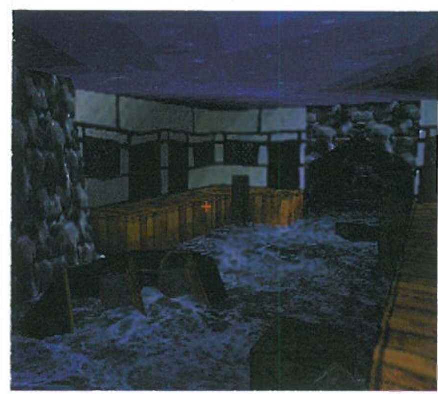
¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● Capcom lanza un juego de lucha

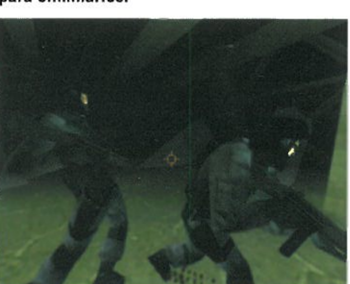
Como si no tuvieran ya suficientes en su catálogo, se rumorea que los reyes del *beat 'em up* harán llegar su juego de lucha SNK vs Capcom a PlayStation en un futuro no muy lejano. O sea, que Ryo contra Ryu, para todos aquellos de vosotros que anhelan una decisión como ésta, pasará a ser una realidad cercana. Fantástico ¿no?

● Retomando el Test

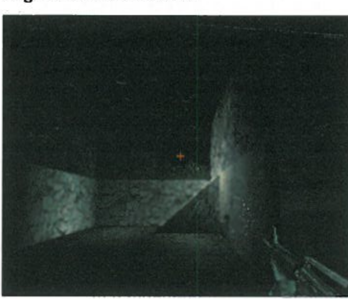
Puede llegar a ser el juego con el mayor número de secuelas. Los chicos de Accolade han revelado el diseño de *Test Drive 6*. Dentro de poco, los quemadores de neumáticos tendrán 40 coches adaptables para elegir basados en modelos clásicos de los años 60 y 70. Todos ellos podrán ser puestos en marcha en 30 nuevas pistas. También está previsto incluir nuevos modos en los que aparezcan persecuciones con coches de policía y una carrera en la que el ganador toma el coche del perdedor para divertirse.



▲ «All in blue, all in blue...». Deja de tararear y encuentra a algunos extremistas para eliminarlos.



▲ Si a los miembros de tu equipo les vienen unas ganas locas de rascarse, que no lo hagan o saldrán volando.



▲ Si se hace tan oscuro como ahora, querrás conectar tus aparatos de intensificación de imagen.



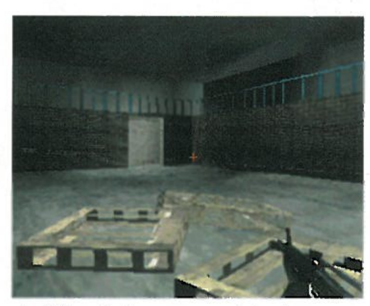
▲ A lo largo de la misión, puedes conectar una pantalla que te permite cambiar los tres hombres que están a tus órdenes. Se quedan donde los dejas, se supone que cubriendo el ángulo que quieres.



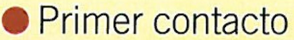
▲ Todo a punto y no tienes a nadie a quien matar, todavía. Estos tipos llevan el *kit* de guerra urbana.



▲ No se le puede culpar por querer sentarse a admirar la vista. ¿O es que está muerto?



▲ ¡Ahí es dónde van a parar todos los colores que faltan! Los hay por menos de 5.000 pelas delante de ti.



● Primer contacto

Vuelve Crash ¡y esta vez viene motorizado!

¡Lánzate a la carretera! Llega Crash Team Racing, y es un potente juego de karts. Brillante, ese granuja marsupial...

Ya te avanzamos algunos datos el mes pasado (*PlayStation Power* número 26) en nuestro reportaje de la feria de la E3 sobre *Crash Team Racing*, el juego de carreras en el que nuestro marsupial favorito viene motorizado.

En lugar de limitarse a sacar *Crash 4*, los chicos de Naughty Dog han decidido que querían hacer un juego de *karts* con «la mascota de PlayStation» y, una vez más, lo han conseguido. Tiene todo el aspecto de cualquier juego agradable que hayamos podido ver y la primera versión con la que jugamos era excelente.





Cada personaje de cada uno de los juegos de Crash destaca de alguna manera, y ¡algunas de las innovaciones que prometieron (*power ups*, turbos y modos de juego, entre otras) son asombrosas! Con el emocionante *Speed Freaks* regenerando el interés por los juegos de *karts*, el potencial para que éste sea un éxito espectacular está asegurado.

Suponemos que podremos poner nuestras manos sobre una versión definitiva del juego allá por los albores de Navidad, lo cual significa que *Crash Team Racing* ¡llegará a PlayStation en el año 2000! Qué fantástica manera de empezar el nuevo milenio... PSP



● Habrá un enorme N. Jin.

Japón



DESDE ORIENTE

Nuestro hombre en Japón se abre camino a través de montones de merchandising MGS para traerte lo último...

Este mes, Japón está sufriendo un ataque de secuelitis. Ocupando todo el espacio en las revistas japonesas de juegos están *Ridge Racer 4*, *Crash Bandicoot 3*, *Final Fantasy 8*, *Cool Boarders 3*, *Dragon Quest 7*. Las empresas están utilizando tácticas de marketing sagaces y tramposas, y están lanzando ola seductora tras ola seductora de imágenes con un poquito más de información cada vez. Según parece, Square, en especial, cree que esto es una táctica espléndida.

Este año, al Tokyo Game Show se le ha llamado la feria PDA porque en el acontecimiento se muestran unidades portátiles de Sony, Nintendo, Sega, SNK y Bandai.

El TGS está surgiendo de forma amenazante. Es una doble oportunidad anual para todos los fabricantes de juegos para mostrarnos su campaña de «no hay reventa» en nuestros morros y para decirnos que si compramos juegos de segunda mano iremos al infierno (teatrales abucheos y silbidos donde sean adecuados). Los objetos relacionados con juegos están de moda ahora. El triunfador *MGS* se está hundiendo lentamente en el barro, cargado de mercancía con licencia. Si crees que todo es un poco raro, Taito ha decidido aplicar un control absoluto sobre su juego de trenes. Es tan absurdo como puedas imaginar. Pero *Metal Gear Solid* ya es viejo en Tokio, donde los niños de la calle de las máquinas de demos están sumergidos en sus fantasías de DJ y de conductor de tren, con el simulador de trenes de próxima aparición *De Go! 2 JR* de Taito y con *Beatmania*, el juego de música de Konami. La emocionante secuela de *Densha de Go!* ha sido un buen golpe de efecto, ya que permite que los jugadores piloten el diabólicamente veloz Shinkansen (el tren bala) muy similar al de la vida real. PSP

LISTA DE ÉXITOS EN JAPÓN

	Juego	Género
1	Metal Gear Solid	Aventura de acción
2	SD Gundam Generation	Juego de rol
3	Fuujin Engi	Juego de rol
4	Jikkyou Powerful Pro Baseball '98	Deportes
5	Star Ocean – Second Story	Aventura
6	XI Sai	*Beat 'em up*
7	Biohazard 2 – Dual Shock edition (RE2)	Aventura de acción
8	Kawa no nushi tsuri (Legend of River King)	Aventura
9	Gunbarl	*Shoot em' up*
10	Kagero	Juego de rol

Primer contacto

Aironauts

Con una acción similar a la de Pilotwins, de N64, será mejor que te amarres a tu avión

El futuro del espectador del deporte no es, como sospechábamos, un mundo de jugadores de fútbol de alta calidad en el que tú «pagas por ver». Es un asunto de gladiadores súper violentos en el que los reclusos de las cárceles se visten con ropa de aviador, vuelan en círculos y se disparan el uno al otro. La naturaleza exacta del papel de Jimmy Hill en este dramático cambio todavía no está clara.

Escoge uno de entre ocho personajes (o reclusos), que tienen nombres como Bo, Honk o el Inspector de Hacienda, cada uno de los cuales tiene un equipo para volar y sus armas personales y únicas (todos ellos disponen de un conjunto de armas y misiles). Luego, avanza por distintas etapas, en cada una de las cuales tienes que llevar a cabo cinco tareas a base de tests sencillos y cronometrados. Entre éstos, disparar a minas o a androides, conducir y, al final de cada etapa, mantener una pelea con el Jefe.

El aspecto más prometedor es la inteligente construcción de unas zonas de combate en 3-D realmente pequeñas. Hay más de 50 desafíos hasta que puedas ser coronado como el mejor recluso. PSP



▲ ¡Mira la velocidad que lleva eso! Los desarrolladores han vuelto a ponerlo todo a cien. No dejes de hacer un buen trabajo.



▲ Los efectos de luz crean una sensación realmente repugnante. ¡No dejes de comer!

Puesta al día

FA Premier League Stars

¿Un nuevo juego de fútbol sensacional para continuar donde FIFA lo dejó? Vamos a ver

Las buenas noticias, para aquellos de vosotros cansados de los agradables cambios en *FIFA*, son que EA está terminando una nueva colección de juegos de fútbol. *FA Premier League Stars* te permite hacerte a medida el juego para adaptarte a la situación. Es un estilo mucho más realista que el de *FIFA* y podría ser la respuesta de EA a *ISS Pro*, un título que durante mucho tiempo hemos considerado como una experiencia de fútbol superior, aunque menos gratificante al instante.

El juego ofrece un nuevo sistema llamado STARS. Un equipo ganador es premiado con estrellas que se utilizan para llevar a cabo diversos aspectos de las habilidades de un equipo (como mejorar los coches en un juego de carreras). Más tarde, podrás meter a tu equipo en ligas de fantasía con algunos de los mejores equipos del mundo. Y no ha sido codificado por *FIFA*, por lo que debería ser algo completamente distinto PSP



▲ Parte del paisaje se puede destruir, pero esto no reduce tu velocidad. A diferencia de este placaje.



▲ Recuerda llevarte tus gafas de sol cuando juegues. Las vas a necesitar.

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

Centro Mail continúa su expansión

Los chicos de Centro Mail no descansan en su empeño por acercarse a todas las ciudades de España y quien la sigue... Pues bien, ahora le ha tocado el turno a Castellón. Si vives en esta población o en sus cercanías puedes pasarte por la Avenida Rey Don Jaime, 43 y podrás gozar de todas las novedades del mundo del software de entretenimiento (Teléfono: 96 434 00 53). Con esta nueva apertura esta cadena de tiendas dispone ya de 67 puntos de venta en nuestro país. Pero no te preocupes, si todavía no hay un Centro Mail donde tú vives puedes llamar al número de teléfono 902 17 18 19 y recibir tu pedido cómodamente en tu domicilio o bien si dispones de conexión a Internet puedes entrar en contacto con la compañía en la dirección http://www.centromail.es

Red Bull y la PlayStation se van de fiesta

Red Bull y Sony PlayStation van a organizar unas 160 fiestas a lo largo y ancho de la geografía española con el objetivo de obsequiar a los consumidores de esta bebida con miles de premios. Ya lo sabes, estáte atento si vives en Andalucía, Levante, en la zona centro y Norte de la península o en Canarias porque puedes ganar una de las 60 consolas PlayStation, juegos o merchandising exclusivo de PSX (llaveros, gorras, camisetas y bolsas) que se sortearán. Sólo tienes que demostrar en los campeonatos que se organicen que no hay nadie que te gane en juegos como *Ridge Racer Type 4*, *Gran Turismo* etc. ¡A divertirse!

Ape Escape

¡Nos invaden los monos!

El Zoo Aquarium de la casa de Campo de Madrid fue testigo hace uno pocos días de la presentación del último lanzamiento de Sony: *Ape Escape: La invasión de los monos*. (*PlayStation Power* te avanzó un análisis en su número 26).

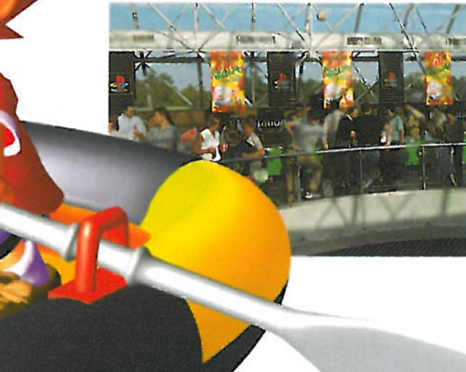
Unos simpáticos simios se encargaron de darnos la bienvenida. Una vez dentro de las instalaciones, se alzó ante nosotros un montaje con decorados que reproducían un ambiente tropical y que venían acompañados de carteles con la imagen de Ape Escape. Diez PlayStation con sus respectivos monitores, dos pantallas gigantes de vídeo y equipos de sonido por todas partes se encargaron de hacer el resto. En el centro de la sala, había una enorme piscina, en la que unos tiburones se movían nerviosos. (Y, seguramente algo hambrientos.)

Entorno en 3-D real

Después de una breve presentación inicial, María Jesús López, Gerente comercial de Sony España, nos hizo un breve resumen de las principales características de *Ape Escape*. Se trata de un juego de plataformas que funciona en un entorno en 3-D real, con una definición gráfica y velocidad tal, que, según Sony, le convierten en uno de los programas más importantes, y con mayores expectativas para esta temporada. No es un juego de plataformas habitual y eso queda patente en una de las mayores innovaciones que presenta este título: está diseñado exclusivamente para el mando analógico Dual Shock. Aprovecha al máximo los dos *sticks* incorporados, así como el uso de los botones L y R, además de los botones estándar del mando. Se ha mejorado la vibración, adaptándola a las situaciones reales del juego. De esta forma, las reacciones de los personajes se ven fielmente reflejadas y transmitidas directamente a las manos del usuario.

Tras la charla, empezó la demostración. La divertida Intro presenta tanto a los protagonistas del juego, como a los malvados monos que amenazan con hacerse los amos del mundo. Un simio llamado Specter que, gracias al invento del típico profesor chiflado «el casco mental», se convierte en un ser inteligente. A todo esto, el profesor crea una máquina del tiempo, gracias a la cual el maléfico simio planea volver al principio de la humanidad. Si Spike (el héroe de la aventura) no consigue detener a Specter, los simios se erigirán como especie dominante. ¡Terrible!







Concurso Ape Escape

La parte exterior de la sala de exposiciones del Zoo Aquarium de Madrid albergaba a los invitados más pequeños, quienes estaban preparados para iniciar sus partidas, guiados por los actores disfrazados de simios. Debían recoger unos objetos que tenían que encontrar, de una forma muy parecida a la del argumento del videojuego. Una vez conseguidos todos los ítems, se repartieron los premios a los ganadores, aunque hubo regalos para todos los participantes. Ya sabes aquello de «lo importante no es ganar sino participar». ¿Tú te lo crees? Nosotros tampoco. Nintendero el últimoooooo. PSP

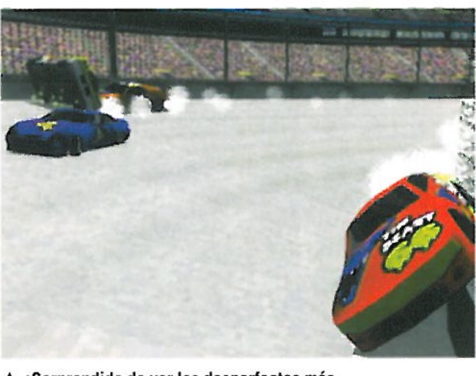
● Puesta al día

Destruction Derby 3

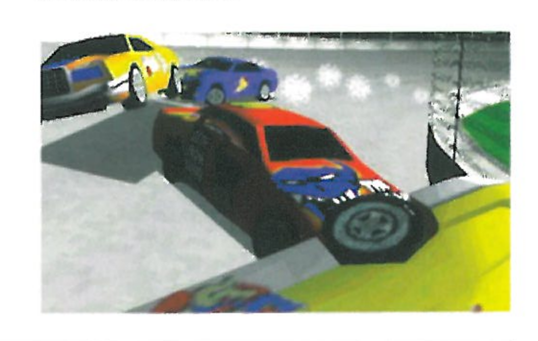
Carreras rápidas y furiosas, colisiones de frente. Y esto son sólo los dos equipos de desarrollo

Escucha esto. El equipo que hizo *Destruction Derby 2* no tuvo tiempo (eso dicen) de hacer el juego tan fantástico como querían que fuese. Entonces un grupo de incendiarios empezó a trabajar en *Demolition Racers* para Accolade. Y ahora Psygnosis tiene a unos cuantos tipos trabajando en la tercera entrega de la serie *DD*. Para cualquiera que disfrute con la violencia de *DD2* (o sea, todos nosotros), ha llegado el momento de la tercera parte. Un impresionante catálogo de 25 pistas aparecerá en el juego, todas ellas diseñadas para generar el máximo de destrucción posible. Como antes, habrá pistas de carreras y espacios de lucha, pero, además, nuevos modos de juego introducirán ambientes «de fuera de las murallas», como zonas de combate en tejados y pistas locas (no podemos esperar a ver las dementes curvas que habrá allí).

También se prometen más coches (cada uno de los cuales, en una nueva desviación de la vieja fórmula), que serán adaptables. Si incluirá opción de armamento o no, no se sabe, pero no hay duda de que habrá algún tipo de chisme diabólico. Y para adelantar algunas cosas más, en Psygnosis han insinuado que habrá vehículos más detallados y «espectaculares choques vehiculares». No nos lo agradecerán, pero lo comparamos con una mezcla de *Destruction Derby* y *Twisted Metal* que, dicho sea de paso, sería francamente divertido. PSP



▲ ¿Sorprendido de ver los desperfectos más realistas para PlayStation?



● Primer contacto

Rollcage Extreme

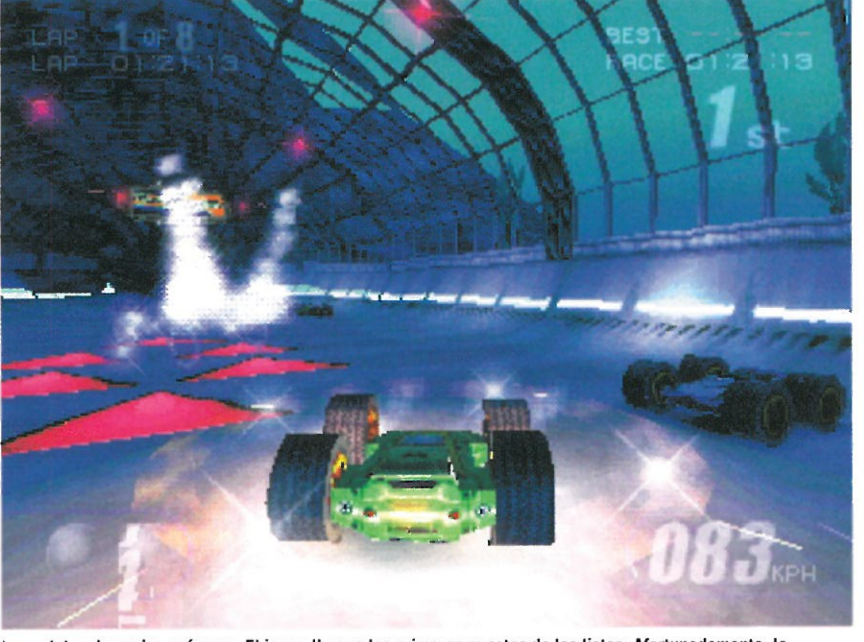
El juego de carreras más imprudente de la historia. Aún mejor. No sueñes más. ¡Ha llegado!



▲ ¿Por qué no te has comprado *Rollcage*? Es un juego fantástico...



▲ ... nos hemos pasado bastantes días separando el buen material...



▲ ... del malo y mira qué pasa. El juego llega a los primeros puestos de las listas. Afortunadamente, la segunda parte...

Que, qué? Sí, lo estás leyendo bien. Hay otro *Rollcage* de camino escasos meses después de que el primero haya empezado a saborear la gloria y de disfrutar del estatus de ¡genial! Sabíamos que algo se estaba preparando en la sede de Psygnosis relativo a una secuela del juego de carreras más loco que nunca hayas visto, y ahora el nuevo proyecto, como dicen en la industria, ¡ha recibido «luz verde»!

¿Y qué hay de nuevo? Primero, las estadísticas. *Rollcage Extreme* ofrece 20 nuevas pistas esparcidas por seis mundos, y se ha armado con una vasta colección de armamento completamente nuevo. Pero esta vez las armas se te revelan lentamente a medida que avanzas por los niveles, con lo que Psygnosis desea que el nuevo *Rollcage* sea una experiencia de más largo plazo que el original.

Están los modos de carrera habituales, pero los mini juegos nos han llamado realmente la atención, especialmente Rubble Soccer. Es exactamente lo que te imaginas. Debes maniobrar con tu coche para golpear bloques de piedra en una portería, mientras que tus compañeros intentan evitar que lo consigas. Pero, para nuestro disgusto, no está avalado por la fama de Pedro Picapiedra. Pero no te preocupes, porque también hay rumores sobre un modo Acrobacia. Acumulas puntuación con ridículas payasadas y volteretas en el aire. No es motivo suficiente para comprar el juego, pero sí para disfrutar de un rato de diversión relativamente interesante.

Observa estas fabulosas imágenes que hemos conseguido. Realmente, parece más vivo que su predecesor y para cuando llegue el nuevo milenio habremos podido atrapar algo realmente muy especial. PSP



▲... de *Rollcage* pondrá sobre aviso a miles de vosotros gracias a sus gráficos...



▲ ... espectaculares que te maravillarán.

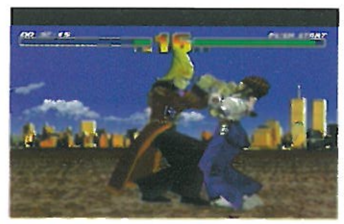
● Primer contacto

FighterMaker

Llamada a todos los locos de los controles. ¿Te apetece participar en la creación de la última máquina de lucha?

Conoces a alguno de esos perfeccionistas que siempre se está quejando de lo aburridos, poco imaginativos y mal organizados que son los juegos de lucha? Si es así, Agetec ha llegado en su ayuda. *Fighter Maker*, un *beat 'em up* en 3-D, es un «termínalo tú mismo», en el que tienes la posibilidad de utilizar la varita mágica del fabricante. Se te proporcionan 20 personajes ya terminados con sus propios estilos de combate, con los cuales un amigo y tú podéis luchar directamente si queréis. Pero lo interesante empieza cuando utilizas el modo Editar. Aquí es donde todo ocurre: crea tus propias posiciones de combate, movimientos para andar, posturas de victoria o derrota, puñetazos, patadas y lanzamientos. Todos estos cambios en los movimientos se hacen a través de un sistema de claves por el que puedes decidir los puntos de inicio y de final de los nuevos movimientos y el juego rellena el resto.

Por lo tanto, éste es un título que debería hacer que dejara de protestar tu amigo quejica. Siempre puedes volver al personaje original eliminando los personajes que él hace. Si esto no funciona, dale el manual de instrucciones para que lo pueda morder.



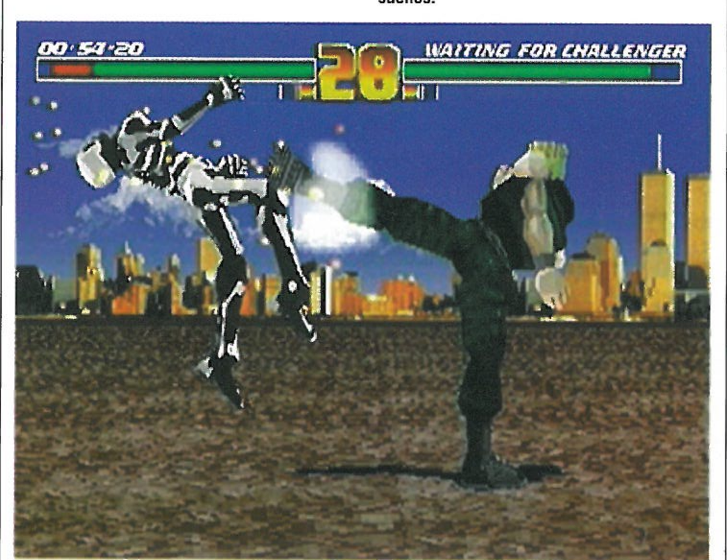
▲ Si te preocupan el tamaño de su cabeza o la longitud de sus brazos, cámbialos.



▲ Puedes fabricar todos tus propios ataques: patadas, puñetazos y lanzamientos, como éste.



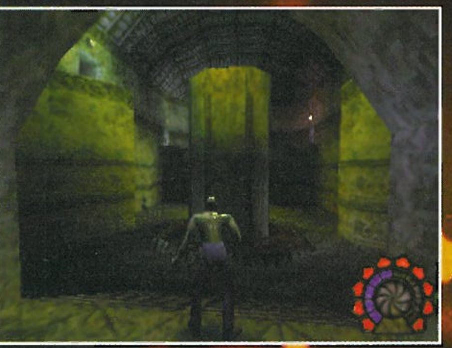
▲ La pantalla de edición es el final de la fabricación de la máquina de lucha de tus sueños.



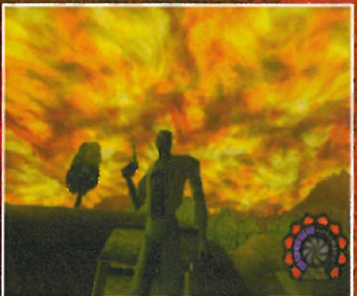
▲ Cuando hayas leído el manual del juego, jugado a ser programador y creado tu nuevo luchador con un estilo de combate único y movimientos geniales, llega el momento del test definitivo. Envíalo a luchar.

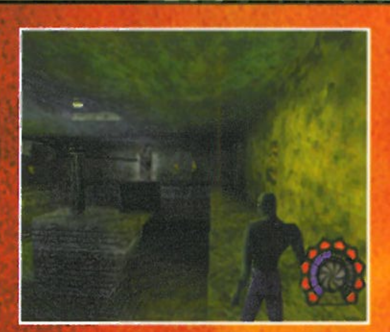


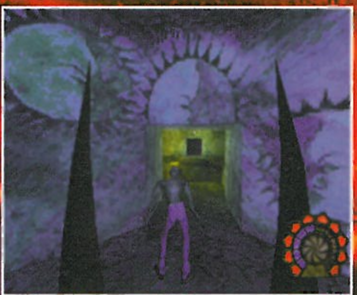
▲ A diferencia de *Soul Reaver*, se ha dedicado mucho tiempo y esfuerzo a los efectos de luz y a crear la atmósfera más terrorífica que nunca se haya visto. El Deadside es un lugar oscuro y sórdido.



▲ *Shadow Man* tiene un parecido cercano a *Soul Reaver*. Pero es más espantoso, si eso es posible.



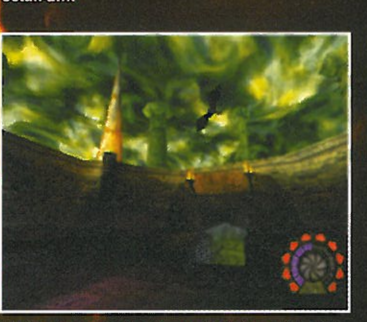




▲ El Deadside es un lugar muy desagradable. Los cinco asesinos en serie que persigues están allí.



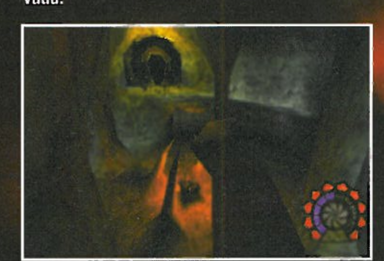
▲ Se crean pasadizos especiales a través de los torsos de los muertos.



▲ Exactamente igual que el cielo encima del horror que es Swindon, las nubes están permanentemente encima de ti.



▲ Las armas de LeRoi son las normales, pero, como Shadow Man, consigues hechizos de vudú.



▲ *Shadow Man* utiliza el osito de peluche de su hermano muerto para asegurar su avance. Extraño pero cierto.

Primer contacto

Shadowman

Llega la última aventura de acción de psico-horror de Acclaim. Es la hora de ponerte en contacto con tu lado oscuro… Ha llegado el momento de gritar

Veamos, escucha esto: una sacerdotisa de vudú ha anticipado el Apocalipsis, cuando los muertos se levantarán y volverán a andar por la Tierra. Todo esto está muy bien, pero ¡ha escogido un licenciado en literatura inglesa (transformado en asesino a sueldo) para salvar el mundo!

Afortunadamente, en lugar de recitar poemas que riman a los malos, Mike LeRoi resulta ser una auténtica máquina de matar; vamos que no es el típico tipo que puedes encontrar en un aula en la uni.

Ubicado en la capital mundial del vudú, Nueva Orleans, *Shadow Man* es una siniestra aventura de acción tridimensional, en tercera persona que te permite tomar los papeles tanto del mencionado Mike LeRoi como del personaje en el que se transforma cuando cruza el Deadside, el mismo Hombre de las Sombras («Shadow Man»). El guerrero vudú fue creado por la sacerdotisa Nettie cuando implantó la poderosa Máscara de las Sombras «Shadow Mask») en el pecho de LeRoi. Interesante. El *alter ego* de LeRoi se transforma en un aventurero con poderes nigrománticos en el sombrío Deadside.

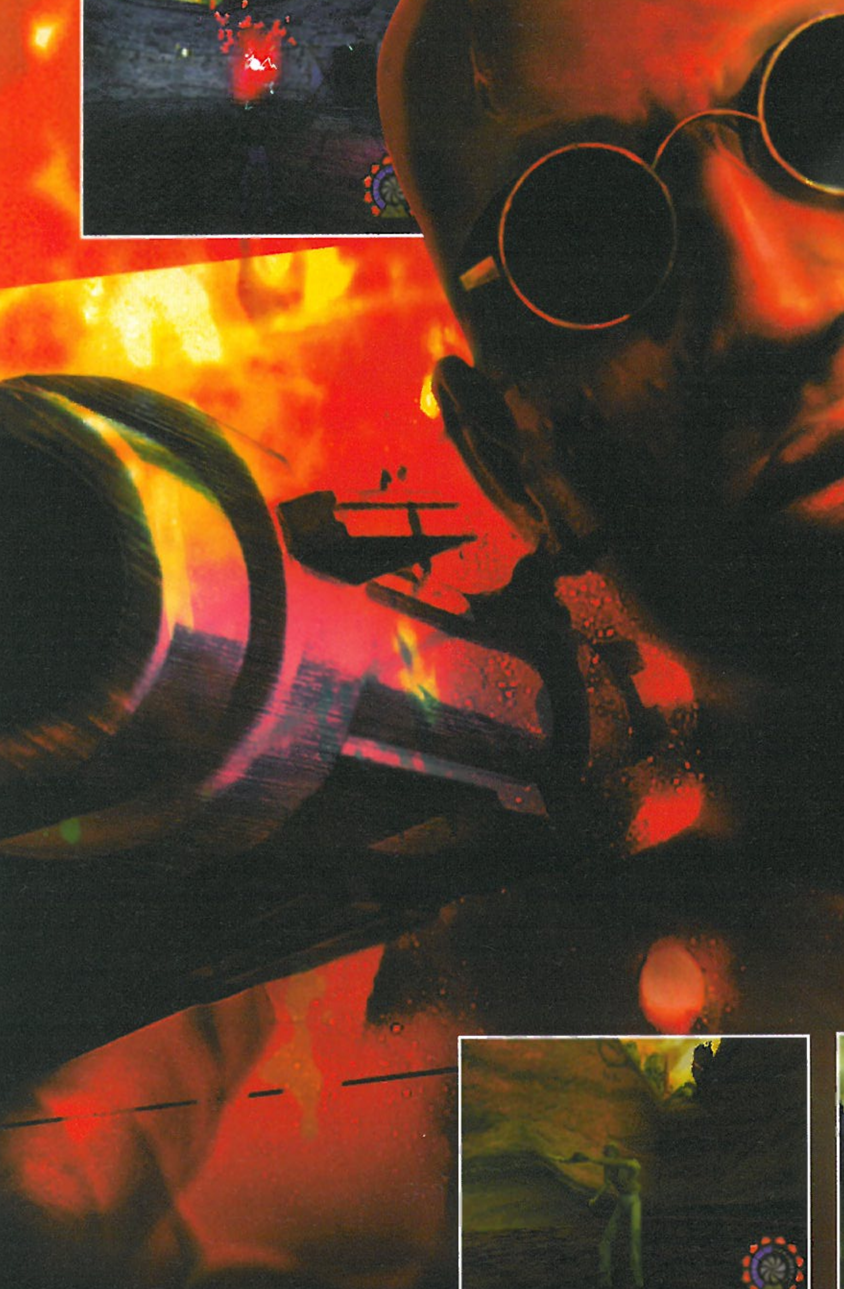
Lo que empieza como una aventura de acción pronto, a medida que avanzas, te expone a más y más temas siniestros e imágenes chocantes. Estamos hablando de los temas más oscuros del psico-horror en los juegos (aunque seguramente no por primera vez). O sea, que antes de aventurarte entre las sombras, date por advertido… PSP



¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *Quita el seguro y apunta*

Konami lanzará pronto un nuevo juego de disparos arcade. Su nombre: Silent Scope. Te pones en la piel de un francotirador que debe asegurar la supervivencia de un tipo normal mientras quitas de en medio a los malos en un guión todavía por confirmar. También ofrecerá un modo Time Attack, que sigue la línea de Time Crisis y podrá seguramente ser un rival a la secuela de ese título como el primer fantástico juego de pistolas. ¿Qué es ese ruido? Es el molino de los rumores, haciendo horas extras...





▲ *Shadow Man* no es en absoluto recto, ya que los niveles serpentean en direcciones inesperadas.



▲ Los creadores vieron *Tomb Raider* y decidieron que lo podían hacer mucho mejor.



▲ Nuestro héroe debe aprender todas las nuevas habilidades para conseguir avanzar por el mundo de los vivos y el de los muertos.



▲ Las almas oscuras que debes recoger están escondidas en torsos desmembrados. Sólo la pistola Shadow los abrirá. En realidad, la pistola los hace explotar y deja una asquerosa pasta como resultado.

Puesta al día

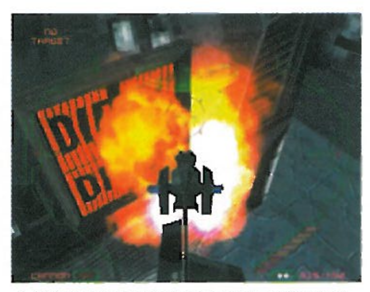
G-Police 2

O G-Police 2: Weapons of Justice, que es su nombre completo. Lo llames como lo llames, no se puede negar que tiene un aspecto todavía mejor que la primera entrega

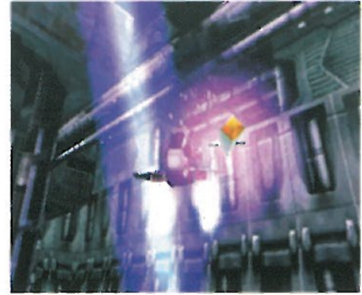
Lo que hacía al *G-Police* original tan genial era la combinación adictiva de una historia excelente, la cual hoy en día probablemente puede ser considerada la mejor acción de vuelo en PlayStation, con una exitosa mezcla de acción y estrategia. Ese tipo de cosas, las notan las personas que importan, por lo que se podía asegurar que todos esos ingredientes se mantendrían intactos en la continuación (y, afortunadamente, así ha sido).

Lo que es tan agradable de *G-Police 2* es la cantidad de nuevas ideas y métodos que se han introducido, junto con un pellizco de todo lo que había antes. Descartar las misiones de entrenamiento a cambio de un sistema temprano de ayuda interna del juego también es un pulcro detalle que permite a los que juegan por primera vez un acceso más fácil a la acción. También resulta útil para aquéllos que están algo oxidados. ¿Quién ha levantado la mano?

Llevar la acción a niveles de calle (así como mantener las luchas) es una maniobra atrevida, pero funciona gracias a los nuevos vehículos que pilotas a nivel del suelo: el frío Rhino y el excelente Raptor, con dos piernas, el bien amado ED-209 y uno de esos soldados imperiales de *El retorno del Jedi*. Son este tipo de innovaciones lo que hace de Psygnosis uno de los mejores sirvientes de PlayStation. Sin ninguna duda, hay mucha calidad en el trabajo. PSP



▲ **El Corsair es apreciado por su agilidad en el vuelo y por alcanzar una velocidad que te despeinará.**



▲ **Es como los mejores trozos de las mejores películas de ciencia-ficción destilados en un solo producto de calidad.**



▲ **El Havoc pasa volando en lo que parece una escena de la mejor película futurista: *Blade Runner*.**

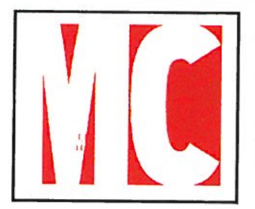


▲ **Sólo un vistazo a una de las 42 misiones que promete *G-Police 2*, 12 de las cuales son secretas y requieren que el piloto avance astutamente al descubierto. O sea, tú.**



▲ **Excelencia gráfica en el primero. Lo mismo, en el segundo.**

● **Las secuencias de vídeo se han creado utilizando versiones mejoradas de los gráficos del juego. Son excelentes.**



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia

GLOBAL GAME



Edición Oficial Española PlayStation Básico





PlayStation Power



PC FORMAT

PSM

64

Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 1	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 2	Orotava	Próxima apertura
Global Game Point - Denia		Próxima apertura
Global Game Point - Valladolid		Próxima apertura

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

Puesta al día

Saboteur

¿Completamente locos? ¿Nosotros? Hemos estado jugando demasiado tiempo con la última aventura de Eidos. Después del asalto de tumbas de Tomb Raider, esta novedad es claramente el tren de aterrizaje canino

Ahhh, los verdes pastos, los cercados, las ovejas balando alegremente en la ladera de la colina. El hombre y el mejor amigo del hombre en total armonía. Un extraño concepto y deseamos que nunca llegue a ser un juego (aunque ya ha habido una muy extraña experiencia de juego sobre rebaños por ahí), pero quita el campo y los animales lanudos y tienes *Saboteur*, un juego maniático de acción y aventura, con un perro de caza.

Deja que nos expliquemos. Tú eres Shin Lenaga, un ninja diabólico que sólo piensa en la venganza después que los malos, muy malos, de la corporación G.E.N.E. secuestró a tu hermana, Ami, y mató a tu abuelo. Pero negligentemente abandonaron una tarjeta de identificación en la escena del crimen, por lo que debes infiltrarte en el cuartel general de G.E.N.E. y ahí empieza la acción. Parecido a otro juego de Eidos en que sale la señorita Croft, *Saboteur* es una aventura en tercera persona. Bueno, es una manera tan buena como otra de empezar.



▲ Una escena de tren... ¡otra vez! Pero tiene un aspecto mucho mejor que los desventurados esfuerzos de *Syphon Filter*.



▲ ¡¡Mira eso! *Saboteur* es excelente gráficamente y las secuencias de vídeo son ágiles.

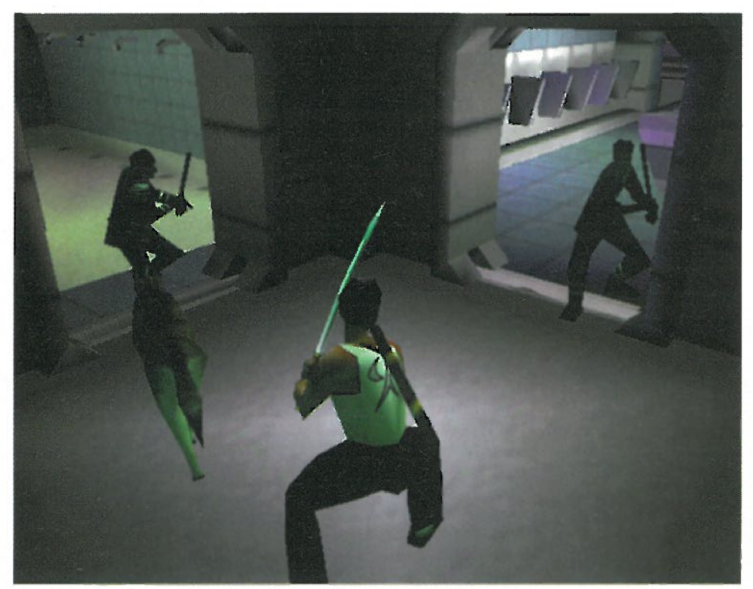


▲ ¡Larga vida al perro! No lo pueden matar nunca, aunque cojeará un rato si le dan.

Pero donde Lara necesita sus armas, Shin utiliza un talento natural para las artes marciales, lo cual significa que los problemas los resuelves tú directamente. Es auténtica lucha en 3-D contra malos únicos o en grupo, con lucha con las manos, espadas y armas, todos jugando un enorme papel mientras tú exploras los 20 niveles esparcidos por cinco mundos enormes, enormes. Y luego, luego está el perro...

Este enorme can vagabundo responde al nombre de Shiro, y sigue a Shin adonde vaya. Es, además, un compinche de pedigrí, que se unirá a la lucha cuando las cosas se pongan mal. Es posible, literalmente, que lances al perro contra tus contrarios simplemente pulsando un solo botón.

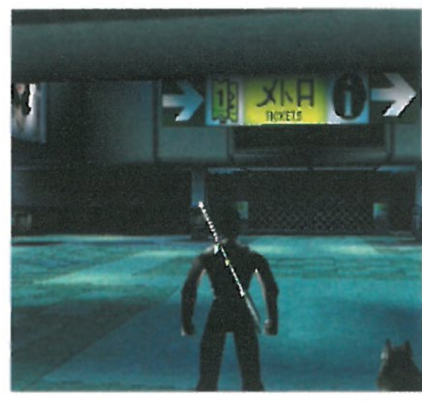
Shin también es un colega inteligente, ya que puede ayudarte a resolver *puzzles* o quitar de en medio esos molestos objetos sólo un poquito fuera de tu alcance. Te parecerá que está bien tenerlo cerca, especialmente por-



▲ Luchar con diversos enemigos al mismo tiempo es una de las mejores cosas de *Saboteur*. ¿Te sobrepasan? No te preocupes. Envía a Ovej, perdón, Shiro ¡y observa cómo sollozan esos Ninjas! Todo muy entretenido, de verdad.



▲ Extraños y numerosos brincos en los suelos adoquinados de Japón. ¡Vamos!

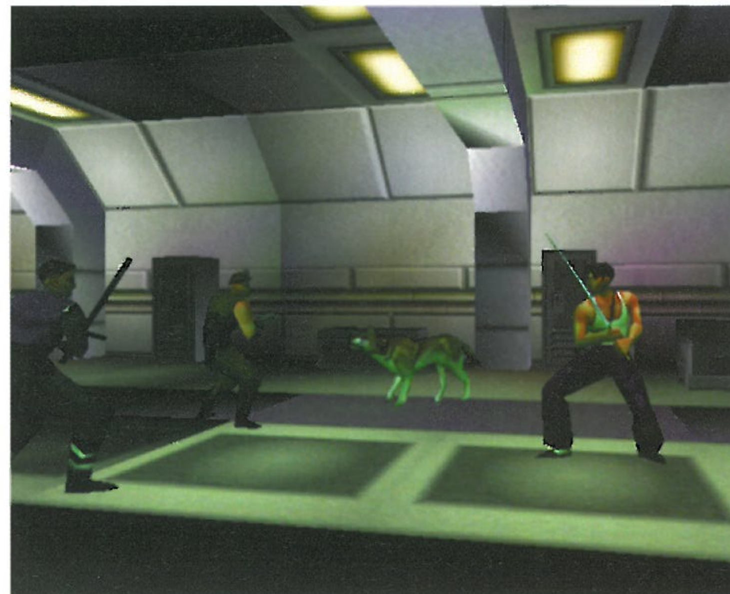


▲ Se huele el peligro... y el perro lo hace. Lloriquea cuando hay malos cerca.

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

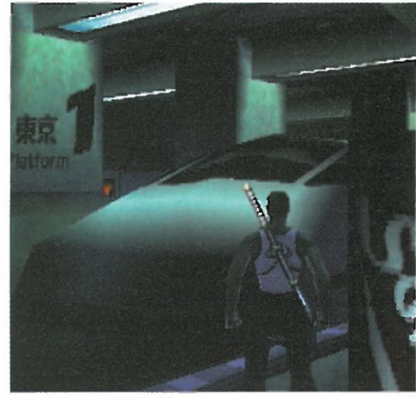
● *Vida en Marte*

Sony ha presentado otra demanda de Restricción Temporal contra bleem! Para alguien que haya estando viviendo en Marte o en alguno de los anillos de Urano, bleem! es el emulador de PlayStation compatible con los PC y Mac que apareció en Estados Unidos hace unos meses. El honorable juez Legge rechazó el último intento de Sony de conseguir que bleem! no se distribuyera. Por lo tanto, el campo está finalmente abierto para su próximo lanzamiento. De momento, las versiones demo pueden ser descargadas de Internet, pero aparentemente esto sólo funciona en los PC americanos. ¡Qué pensabas! Los chicos de Sony son muy listos.





▲ Hay Jefes absolutamente enormes al final de cada mundo. Son realmente malos.



▲ Shin es un Ninja bien formado. Por lo que también tiene unas cuantas estrellas lanzables en sus bolsillos.

▲ Vas a necesitar los 100 movimientos de combate de *Saboteur*.



▲ La gran espada que cuelga de la espalda de Shin no tiene nada de decorativa. También es un arma malvadamente diabólica.



▲ Todos los personajes han «sufrido» captura en movimiento, por lo que es tan realista como tú quieras.



▲ YTus enemigos aprenden tus movimientos de ataque y se adaptan a ellos de forma preocupante.

que puede notar los peligros que haya delante, por lo que debes tratarlo de la forma en que está acostumbrado.

La acción transcurre en una base ártica, una estación lunar y un volcán para los principiantes. *Saboteur* tiene un aspecto auténticamente exuberante. El movimiento de los luchadores está al nivel de los más suaves que hemos visto, y es (sí, realmente lo estamos diciendo) mucho más divertido que *Tomb Raider* por su acción sin pausa. ¿Un veredicto anticipado, entonces? Parece que Eidos va a ganar mucho con *Saboteur*. Uf. PSP



● ¿Desde cuándo los perros de lucha tienen un aspecto tan manso y apacible como éste? ¡Deberían estar de pie y atacándoles, mordiéndoles los tobillos!

● Noticias

Compañía de software en España busca...

Ubi Soft quiere ampliar la plantilla de su nuevo estudio gráfico

Hemos recibido centenares de cartas de lectores que nos piden las direcciones de compañías de software que necesiten personal para trabajar en temas relacionados con los videojuegos. Pues bien, ha llegado vuestra oportunidad. Los chicos de Ubi Soft han hecho un llamamiento a todo aquel que esté interesado en formar parte de este grupo internacional, productor, editor y distribuidor de software. La compañía francesa puso en marcha hace unos meses un nuevo estudio gráfico en España y en la actualidad precisa programadores y artistas-infografistas para sus estudios de producción. Si eres aficionado a los videojuegos y las buenas ideas te van a estallar en la cabeza, no lo pienses más, ponte en contacto con Ubi Soft y quizá tu sueño se haga realidad. Pero, espera un momento. No hagas las maletas todavía. Cómo no, existen unos requisitos básicos que debes cumplir. Si estás interesado en ser programador (Ref. Prog) el perfil que buscan es el de recién titulados en ingeniería técnica o superior de informática o telecomunicaciones, con dominio del lenguaje C. Debes haber realizado recientemente una práctica o un proyecto importante en C o bien C++. La compañía valorará así mismo conocimientos de desarrollo en Windows y en ensamblador 80x86. Piden buen dominio del inglés y tener entre 22 y 29 años. Los interesados deben enviar un currículum vitae y una carta de motivación a ubistudios@ubisoft.es o bien a Ubi Soft, Carretera de Rubí, 72-74, 3ª planta, Edificio Horizon 08190, Sant Cugat del Vallès (Barcelona) o bien al fax 93 590 62 53. Si lo tuyo, en cambio, está más en la línea de ser artista-infografista (Ref. Art), Ubi Soft busca dibujantes con dominio de modelado y animación 3D, que tengan conocimientos de 3Dmax y Photoshop, conozcan el idioma inglés y tengan entre 21 y 30 años. Deben enviar currículum vitae, carta de motivación y muestras de trabajo (dibujos: no originales, CD, vídeo, etc.) a la dirección e-mail ubipictures@ubisoft.es o al fax y la dirección anteriormente citadas. Ya lo sabes, si estás entre los elegidos, no lo dudes más y escribe a Ubi Soft. ¡Mucha suerte a todos! PSP



● Noticias

La PocketStation se retrasa

La alta demanda de Japón paraliza su salida europea



Los chicos de Sony España han confirmado que la alta demanda japonesa de PocketStation (se han solicitado el doble de unidades de las que Sony tenía previsto) ha dado como resultado un aplazamiento indefinido de su salida a la venta en Europa y Estados Unidos. Aunque Sony no ha dicho nada al respecto algunos rumores apuntan a que el retraso será tal que puede que se lance a la vez que la PlayStation 2. ¡Una lástima! Pero no desesperéis porque lo que sí ha anunciado Sony es que en la edición de otoño del Tokio Game Show (en el mes de septiembre) «es muy posible que la compañía muestre alguna novedad sobre la consola de nueva generación, ya que estará a sólo tres meses de su lanzamiento en Japón y por el momento no se contemplan retrasos respecto a su salida a la venta en el Imperio del Sol Naciente». Nosotros tendremos que esperar un poco más, ya que las previsiones apuntan a que se comercializará en Europa en otoño del 2000. Según los últimos datos que ha facilitado Sony, la compañía ha producido la astronómica cantidad de 54 millones de PlayStation. En España ya se ha superado con creces el número de 1.600.000 consolas vendidas. PSP

● Noticias

Music 2000

Aparecerá en España en noviembre



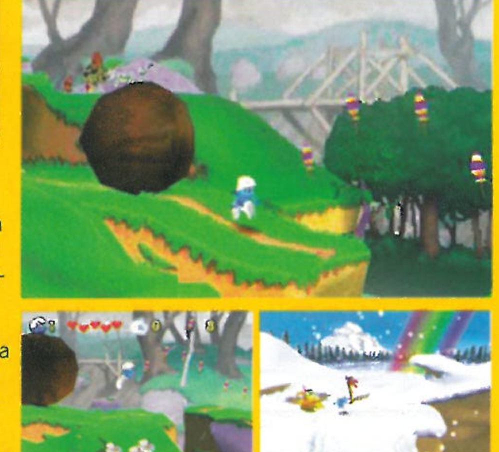
Recuerdas aquel título que te permitía crear tus propias canciones sin dejar por ello de disfrutar de tu querida PlayStation? ¿Sí? Pues claro, se trata de *Music*. Los chicos de Codemasters y Jester Interactive han vuelto a unir sus esfuerzos en lo que se prepara como su secuela: *Music 2000*. Según previsiones de la compañía el juego puede ver la luz en nuestro país más o menos en noviembre. Uno de los jefazos de Jester Interactive, Gavin Morgan, ha avanzado que «*Music 2000* será incluso más sencillo de utilizar que el título original». ¡Genial! Aunque *Music* ya era una pieza de software impresionante y muy fácil de usar. Vamos, que ahora ya podemos decir aquello de *Ha nacido una estrella*. PSP

● Primer contacto

Los Pitufos

Los pequeños seres azules llegan a PlayStation

Los chicos de Infogrames no cesan en el empeño de atraer a los más pequeños de la casa a la gris de Sony. Ahora le ha tocado el turno a los pitufos, esos pequeños seres azules. En este título de plataformas, el malévolo Gargamel ha hecho prisioneros a los pitufos y tú tendrás que enfrentarte a diversos enemigos con el objetivo de rescatarles. En su aventura, el protagonista deberá pasar por diferentes escenarios como por ejemplo una mina, un volcán, el bosque o la montaña, en los que podrá saltar, correr, montar sobre animales, etc. Y todo ello gracias a la ayuda de un bebé pitufo virtual que le hará de guía por el juego. El programa tiene dos fases. Una primera de iniciación, que consta de 7 niveles, cortos y dinámicos y goza de vidas ilimitadas y una segunda, de continuación, con 10 niveles diferentes y cuya dificultad aumenta de manera progresiva. Según las previsiones de la compañía gala, el juego estará disponible en nuestro país en octubre. ¡Pitúfate uno ya! PSP



¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *Una misión divina*

Titus ha firmado un contrato para desarrollar un juego basado en los personajes de los Blues Brothers. Las aventuras digitales de Jake y Elwood pueden ser muy buenas y muy distintas a lo conocido hasta ahora, por su inclinación por los accidentes de coche y por la dulce música soul.

● *SkipDoctor*

Un artilugio repara los arañazos de los CD

La compañía Personal CD ha puesto a la venta recientemente en nuestro país el SkipDoctor, un artilugio que repara los arañazos producidos en los CD, incluidos los de PlayStation. El método que utiliza este aparatejo es el siguiente: muela la superficie del disco hasta por debajo del fondo del arañazo, eliminándolo totalmente. Si se te vuelve a estropear el CD puedes repetir el proceso varias veces. El SkipDoctor, que cuesta 10.900 pesetas, está disponible en tiendas de venta de videojuegos, discos, informática, electrodomésticos y videoclubs.



● Puesta al día

Final Fantasy VIII

La cuenta atrás ha empezado para el lanzamiento en Europa de este mito de los juegos de rol, pero, para mantener las cosas en marcha, hemos desenredado el nuevo sistema de lucha para ti



▲ Quien bautizó esto como Sand Prison («la cárcel de arena») estaba loco. ¿Dónde está la playa en esta imagen?



▲ Correr por los cementerios no es una buena idea. Pero donde va Squall, todos siguen detrás.



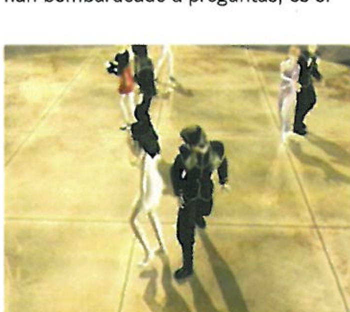
▲ La pandilla decide jugar un rápido partido de baloncesto antes de salvar el mundo.

Ahora que la demo está finalmente disponible en España —está en la versión Platinum de *FFVII*— y que Sony ha confirmado que la fecha de lanzamiento de *Final Fantasy VIII* será por los albores de Navidad, hemos pensado que te gustaría conocer algunos nuevos detalles sobre este tan esperado juego.

Uno de los aspectos más intrigantes, y con el que los jefes de *FF* nos han bombardeado a preguntas, es el nuevo formato para las batallas, conocido como Junction System («sistema de enlace»). Los monstruos de *FFVIII* son conocidos como Guardian Forces, y hasta que «enlazas» uno a un personaje, la única orden que obedecen es la tan simple de «lucha». Cuando los juntas con un Guardian Force, adquieren nuevas habilidades y aptitudes y crece la posibilidad de incrementar sus capacidades mágicas. Hay aparentemente miles de combinaciones por descubrir. ¿Contento? Bien. Ahora, apaga tu sed con estas imágenes completamente nuevas.



▲ Quistis utiliza su magia sobre Selphie, y la cura de alguna dolencia terrible.



▲ Rinos y Squall ostentan su innegable estilo funky durante la secuencia del baile.



▲ Otra batalla que está a punto de ser balística, aunque esta vez es a la entrada de la Sand Prison. Aquí es donde descubres si has «enlazado» bien o no tus Guardian Forces.



▲ Laguna, Kiros y Ward, todos ellos equipados y listos, prueban sus líneas de conversación.

Concurso

CONVIÉRTETE EN UN SUPERVIVIENTE CON PLAYSTATION POWER

Un virus ha hecho estragos entre los tripulantes de un barco y ha aniquilado a la mayor parte del pasaje. Pocos han sobrevivido y tú tienes la suerte de ser uno de ellos. Ayuda a detener el virus antes de que llegue a la ciudad. Muévete. Vamos. No te quedes a la deriva y responde a la pregunta que te planteamos este mes. Quizá, la suerte te toque por segunda vez. Toma papel y boli, concursa y gana. Virgin y PlayStation Power sortean 20 juegos Virus. Esperamos tu carta con la respuesta acertada (si es necesario, introdúcela en una botella). Escríbenos antes del día 15 de agosto y podrás vivir la aventura tú mismo.













Virgin INTERACTIVE



Éstos son los ganadores del concurso *PSP. 24 T'ai Fu* (Proein):

● Un magnífico Pad
Enrique Nieto Ortiz (Torrente, Valencia)
Jimmy Rué Martínez (Tàrrega, Lleida)

● Una estupenda camiseta *T'ai Fu*
Antonio Covelo Gil (Cangas del Morrazo, Pontevedra)
Samuel Lara Martínez (Lleida)
Aitor Ramos González (Monzón, Huesca)
Jorge Salina Bellido (Sevilla)
Jorge Antonio Ballester Lozano (Viladecans, Barcelona)
Marcos Galán Hava (Huelva)
Antonio Rodríguez Cintas (Brenes, Sevilla)
Israel Jacob Rueda Pérez (Málaga)
Raimundo Vicario Jiménez (Granada)
Antonio Pérez Duque (Alcantarilla, Murcia)
Juan José Gutiérrez Rodríguez (Castellón)
Nacho Arenas San José (Gijón, Asturias)
Eduardo Maestre García
(Santa Coloma de Cervelló, Barcelona)
José Manuel Maqueda Sánchez (Ávila)
Rosendo Martínez Tébar (Albacete)
Dimas Megías Carazo (Granada)
Luis Gavaldón Álvarez (Ponferrada, León)
Myrian Trujeda Espeso (Santander, Cantabria)
Xavier Baró Puignau (Girona)
Francisco Javier Jerez Cedrón (Playa San Juan, Alicante)

Respuesta correcta:
Dragón Master.

Recorta por aquí

PSP. 27

Cupón de respuesta

¿Cómo se llama la protagonista de este título?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: .... Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Virus*» REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Especial

PlayStation Power Wipeout 3 de cerca

WipEout 3

[El mejor juego de carreras del universo vuelve con pistas nuevas, una Inteligencia Artificial mejor, más equipos y armas e incluso con un modo pantalla partida. Es lo que todo el mundo ha estado esperando durante muuuuucho tiempo. Y hemos jugado hasta destrozarnos los dedos...

► La imaginación de The Designers Republic es fundamental tanto en la emoción como en el éxito de los tres juegos.



«Hace cinco años, los juegos eran sólo un pasatiempo para ociosos»

Hace unos días la popular cadena de televisión MTV emitió un documental. Se titulaba *Nueve momentos que marcaron los noventa* y tanto si estabas de acuerdo con su contenido como si no, no podías dejar de verlo. Lo más importante de la década estaba allí. Pero faltó algo: la PlayStation. No apareció ni por asomo. En nuestra humilde opinión, se trata de un fallo bastante gordo si tenemos en cuenta los 50 millones de pequeños monstruos grises que ha vendido Sony en unos pocos años. Pero imagina, por un momento, que hubiera aparecido en el documental. Puedes apostar cualquier cosa a que *Wipeout* hubiera ocupado la pantalla de manera estelar. Así es. Mucho más que *Tomb Raider* e incluso más que *Metal Gear Solid*. *Wipeout* ha marcado una época. Es el juego para PlayStation más importante de todos los tiempos.



▲ Los colores de *Wipeout 3* son mucho más oscuros que los de sus predecesores.

Una nueva atracción

Nos guste o no, lo cierto es que hace cuatro años los juegos eran sólo un pasatiempo para ociosos. Aunque para unos servidores eran nuestra razón de ser. Era deprimente sentirse rodeado de aburridos coleccionistas o de personas sin aficiones interesantes. Pero *Wipeout* lo cambió todo. Fue un juego que rompió todas las reglas gracias a que fue el primero en utilizar la tecnología que le dio un nombre. En lugar de una estética *pixelada*, chillona y algo desconcertante, con *Wipeout* podías disfrutar con los logos fantásticos y las ideas geniales de unos creativos The Designers Republic. En lugar de las tonadas formadas por timbrazos y sonidos poco armónicos, podíamos



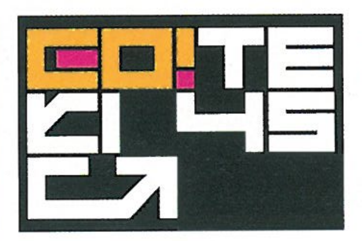
▲ Los fondos tienen un nivel de detalle increíble, incluso cuando las naves van zumbando a 240 km/h.



▲ Los gráficos en alta resolución hacen que la acción sea asombrosa en las versiones para un jugador.







← EN CARTEL

Los chicos de The Designers Republic han hecho las cosas a lo grande en cuanto al diseño. Y eso se nota. Las naves son fantásticas y tienen unos logos increíbles. Hay un total de ocho: cuatro nuevas y cuatro tomadas de los viejos Wipeout. Pero seguro que no te importa si son así de fantásticas.



▲ Las vallas publicitarias deslumbrantes son un distintivo de *Wipeout*.



▲ Las nuevas pistas han sido diseñadas para experimentar la máxima sensación al jugar.



▼ Las carreras de dos jugadores pueden tener lugar en modo a pantalla partida horizontal o vertical, tal y como ves aquí.

◄ Esta nueva estética más oscura impresionará a los viejos aficionados y a los que creían que los primeros juegos eran extravagantes.



▲ Los marcadores de velocidad y otros medidores de pantalla han sido rediseñados para ganar elegancia.

EQUIPOS

Por supuesto, todos los equipos cuentan con naves distintas, pero la que más nos gusta es la AG-S International (como la que ves en la imagen). La cabina del piloto te hace sentir como si estuvieras pilotando en *La guerra de las galaxias*. Así que los chicos de Psygnosis no sólo han resucitado a las mejores naves de *Wipeout 2097*, sino que han creado una nueva serie de X-Wing y Y-Wing. Cuando las hayas visto en acción por las pistas de alta resolución a pleno rendimiento no podrás dar crédito a tus ojos.

Nombre del equipo	Nombre completo	País de origen
Feisar	Federal European Industrial Science and Research	Europa Unida
AG-S International	AG Systems International Japan	Japón
AuriCom Ind.	AuriCom Research Industries	EE.UU./Canada
Qirex [RD]	Qirex [Racing Division]	Rusia
Piranha A	Piranha Advancements	Brasil
Assegai Dev.	Assegai Developments	Naciones Unidas de África
GoTeki45	GoTeki45 Community	Islas del Pacífico 45
ICARAS	International Collective for the Advancement of Racing Systems	Varios

Logos

Feisar



AG-S International

AuriCom Ind.



Qirex [RD]



Piranha A

Assegai Dev.



GoTeki45



ICARAS



ARMAS

Modificar las armas de *Wipeout 2097* hubiera sido una auténtica tontería y, por eso, no se han tocado. Es un placer comprobar que el piloto automático sólo se desconecta cuando te hallas en una recta y no en plena curva como sucedía en *Wipeout 2097*. En total, hay 13 *power ups*: unos defensivos y otros ofensivos, en función del color de la barra de energía con la que corras. Esto añade un importante elemento de estrategia a *Wipeout 3*. En segundo lugar, ¿qué opción eliges? ¿Vas a por todas o prefieres asegurar la medalla de plata? Hay que tomar algunas decisiones importantes...

Logos a go-go



Shield-up (Escudo)



Rear-lock (protección posterior)

Misiles

Electrovoltio

Turbo-aceleración

Piloto automático





▲ Recuerda que esto no es más que una visión preliminar. La versión definitiva causará auténtico furor.

«Unas cuantas PlayStation en los locales de ocio no iban a cambiar el mundo, pero ayudaron en algo»



▲ Al ver este tipo de acción en alta resolución nos damos cuenta de la gran mejora que *Wipeout 3* supone con respecto a sus predecesores.

▲ Las nuevas armas incluyen un sistema que puede hacer que disparen en sentido inverso para aumentar tu ventaja. Siempre y cuando seas capaz de hacerte con el primer puesto...

▲ A pesar de que las pistas son muy distintas entre sí, todas están en la misma ciudad; una ciudad que no sabemos identificar.

WipEout 3

disfrutar de *Leftfield* y *Orbital*. Y, por supuesto, en el mismo paquete venía incluida esa velocidad espectacular y esa forma de jugar absolutamente nueva que nadie había visto fuera de los *arcade*. Era algo insólito. En otoño de 1995 no sólo los jugadores más adictos lo notaron. Todo el mundo lo hizo.

Desde luego, la llegada de las PlayStation armadas con *Wipeout* no iba a cambiar el mundo. Pero ayudó en algo. Aparecieron los innovadores anuncios de Sony y la gente empezaba a darse cuenta de que algo estaba ocurriendo en el mundo del entretenimiento. Y eso era lo que importaba. Era poco probable que se hubieran molestado en sacar otro *Mario* o *Sonic*, ni siquiera otra Lara Croft. *Wipeout* estaba ampliando las fronteras y consiguiendo que los juegos volvieran a estar de moda.



▲ Cosas como ésta que ves en la imagen son toques geniales que no tienen otros juegos.

Los que se habían despedido de los juegos cuando sus Commodore 64 envejecieron regresaron en manada al ver lo nunca visto hasta entonces: una PlayStation.



▶ No nos sorprende saber que los juegos de la saga *Wipeout* han sabido captar una gran audiencia. Con semejante derroche artístico no es de extrañar.



▲Nos preguntamos por qué en los juegos siempre hay aparición súbita cuando no la hay en *Wipeout 3*. ¿Y qué hay de la profundidad y de la perspectiva?





▲ Tener varias naves a la vista simultáneamente no representa ningún problema para el motor de juego de *Wipeout*.



▲ El juego posee un *look* futurista que no está nada mal. Es soberbio.

◄ No hay razón para pensar que las nuevas melodías de *Sasha* no estarán a la altura de los excelentes gráficos del juego.

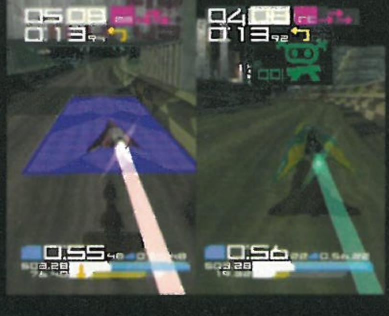
◄◄ Por más que analices los gráficos son un derroche de imaginación al servicio de PlayStation.

DOS JUGADORES

Sí! ¡Por fin ha llegado! Por más que nos encantaría una sesión *doble* de *Wipeout 2097*, ocuparse de dos teles, dos PlayStation, dos juegos... es demasiado trabajo para una sola persona. Pero nos complace informar que la pantalla partida del modo dos jugadores en *Wipeout 3* es algo fuera de serie. No hay cambios en la velocidad y apenas se nota en el detalle y, a diferencia de *Rollcage* o incluso *Ridge Racer Type 4* hay un buen grupo de rivales contra los que puedes correr. Es sorprendente y si tienes una pantalla de televisión grande, la experiencia es mucho mejor. *Wipeout 3* es idóneo para pantalla gigante. Si eliges la pantalla partida verticalmente es como si jugaras en una pantalla cuadrada. Es lo que estábamos esperando con desesperación y ahora podemos jugar hasta el agotamiento.



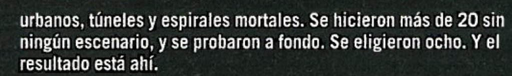






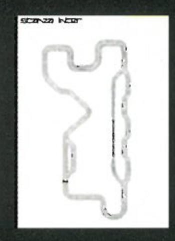
LAS PISTAS

Maravillosas. Es la única manera que se nos ocurre de describirlas. Nos sentamos y probamos algunas de las pistas nuevas. «No está nada mal», dijimos con educación mientras pensábamos que se parecía demasiado a *Wipeout 2097* para nuestro gusto. En ese momento a alguien se le ocurrió poner *Wipeout 2097*. La diferencia es pasmosa. *Wipeout 3* supera en todo a su hermano mediano: es más limpio, más ingenioso y menos chillón a primera vista. A continuación percibes las pequeñas cosas como la luz, la lluvia, las carteleras y las vallas publicitarias, el tablero de meta con el pequeño hombrecito verde que hace la cuenta atrás... Lo mejor de todo es que no aparece todo a la vez y continuamente surgen cosas nuevas por todas partes.
El diseño de las pistas es soberbio para las carreras y no sólo porque permitan correr de un modo casi suicida cruzando paisajes urbanos, túneles y espirales mortales. Se hicieron más de 20 sin ningún escenario, y se probaron a fondo. Se eligieron ocho. Y el resultado está ahí.









Wipeout 2097



Wipeout 3



«Wipeout 2097 fue lo que permitió a Sony sacar tanta ventaja a las desdichadas Saturn y Nintendo 64»

▲ La oscuridad no reina durante todo el juego. Estas secciones bien iluminadas ofrecen un fantástico contraste con la pesadilla urbana del resto de la acción.



▲ Las repeticiones son casi como mini películas con entidad propia. De primera calidad.



▲ En ninguna otra serie de juegos pueden verse gráficos con esta calidad.



▲ En alta resolución, los logos y las pegatinas de los distintos equipos se distinguen mucho mejor. Los chicos de The Designers Republic se han ganado otro excelente.



▲ Si las repeticiones son tan cinematográficas lo que obtienes es...



▲ ...este tipo de ángulos de cámara en cada uno. Soberbio.

WipEout 3

Regreso a lo simple

Pero *Wipeout* no era perfecto. Las pistas eran de una dificultad laberíntica y las naves, implacables incluso si a duras penas habías rozado el muro. Era un juego de carreras como ningún otro, pero en lo que respecta al manejo de tu nave no siempre era tan fantástico. No era como *Ridge Racer*. Así que no hubo grandes sorpresas —ni grandes quejas tampoco— cuando un año después salió al mercado *Wipeout 2097*. Las secuelas vienen como se van, pero ésta era tan importante como su original y no sólo porque su jugabilidad fuera mucho mejor. Para entonces la PlayStation tenía un precio mucho más asequible y si Wipeout tuvo una gran acogida, *Wipeout 2097* consiguió todavía más. No sería una exageración decir que sin la segunda generación *Wipeout*, junto con el primer *Tomb Raider* (que salió al mercado simultáneamente) el descenso en los precios de Sony no hubiera tenido el mismo efecto. Esto es lo que hizo que Sony sacara tanta distancia a las desdichadas Saturn y Nintendo 64. No sólo tenía los mejores títulos; tenía también los mejores juegos. Y como admitió uno de los principales programadores de *Wipeout 3* «no es que los de Saturn no tuvieran capacidad para hacer un Wipeout». Pero el hecho de



▲ Por primera vez, podrás pilotar estos vehículos usando un Dual Shock. Buena jugada.



▲ Otro escaparate de la inagotable imaginación que los chicos de Psygnosis han puesto al servicio de este juego. El vapor del escape de cada equipo tiene un color diferente para que sea más fácil y más rápido su reconocimiento. Bonito y práctico.

Especial

PlayStation Power Wipeout 3 de cerca

► Gracias a la sutileza del rediseño, este nuevo juego se las arregla para seguir siendo impresionante —algo a lo que ya nos estamos acostumbrando— a la vez que su estética es tan atrevida que le distingue claramente de otros juegos similares.

▲ La profundidad de algunas de las panorámicas es extraordinaria. Una hazaña que Psygnosis alcanzó cuando unió la asombrosa velocidad del rayo de la trilogía *Wipeout* con los fondos detallados más fantásticos que jamás hemos visto en un juego. Aquí tienes un buen ejemplo.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Uno de los pocos puntos débiles de *Wipeout 2097* era el ordenador. Todos hemos oído esas historias sobre ordenadores que ganan haciendo trampas, pero en el caso de *Wipeout 2097* era cierto. Debiste notar que las naves iban en cabeza deliberadamente hasta que, en un momento dado, dejaban de reducir la marcha en las curvas y ninguna iba más deprisa que las demás. ¡Eso se acabó! Ahora la competición contiene un elemento más agresivo y todas las rutinas de la Inteligencia Artificial se han reconstruido por completo para eliminar esas molestias de una vez por todas. ¡Genial!



COMPETICIONES

Se acabaron los días en que los juegos de carreras eran para personas solitarias. Y *Wipeout 3* lo ha entendido así. Tiene un modo carrera individual y otro Contrarreloj ideal para cuando te libras de los amigos durante un tiempo; pero sus torneos y desafíos son mucho más interesantes. Al igual que *Formula One*, puedes avanzar en un campeonato acumulando puntos para ti y tu equipo. Si obtienes los puntos suficientes, puedes ir a la próxima serie de pistas. De lo contrario, tienes que volver a empezar. Los desafíos son de lo más impresionante. Tienes que llevar a cabo una serie de tareas, ya sean contrarreloj, de armas o de carreras, o bien una combinación de las tres cosas. Si completas el trabajo, puedes avanzar a la siguiente que es más difícil. Es algo parecido a *Brian Lara Cricket*, pero no te pasarás una eternidad para completarlo. Y colándose al final de la lista tenemos al divertido modo Deathmatch (batalla a muerte). Lástima que aún se halle en una fase temprana de desarrollo...

THE DESIGNERS REPUBLIC

Gran parte del éxito se debió al diseño de *Wipeout 2097*. No se trataba sólo de la banda sonora, ni tampoco eran sólo los gráficos. Había surgido un nuevo sentido de la realidad gracias a los chicos de DR. Conozcamos a Michael.

¿Quién eres?
Michael Place

¿Qué sitio ocupas en DR?
El más cercano a la ventana y al estéreo.

¿En qué otros proyectos está trabajando DR?
Principalmente en el diseño de portadas de discos y estamos empezando en el mundo de la publicidad.

¿Cuál ha sido la responsabilidad directa de DR en este juego?



En los gráficos, la imagen corporativa. En general, hacerlo real.

¿Cuál ha sido vuestra inversión concreta en la estética y emoción del juego?
Hemos tenido una gran entrada junto con Leeds Research and Development. Nosotros diseñamos y ellos hacen que funcione.

¿De dónde obtenéis inspiración para vuestras ideas?
Daniel Libeskind/Zaha Hadid/Tadao Ando/Edificios/supermercados/modernismo/la unidad de medida milimétrica/deconstrucción/instrumentos de precisión.

¿Qué tipo de herramientas de investigación utilizáis para vuestros diseños?
El cerebro. La vista. El pensamiento. El Apple Mac

¿Creéis que vuestros diseños de la serie *Wipeout* están limitados por la tecnología del juego o por el hardware?
Ligeramente. La falta de buena resolución siempre es un problema para una firma que se basa en el soporte impreso.

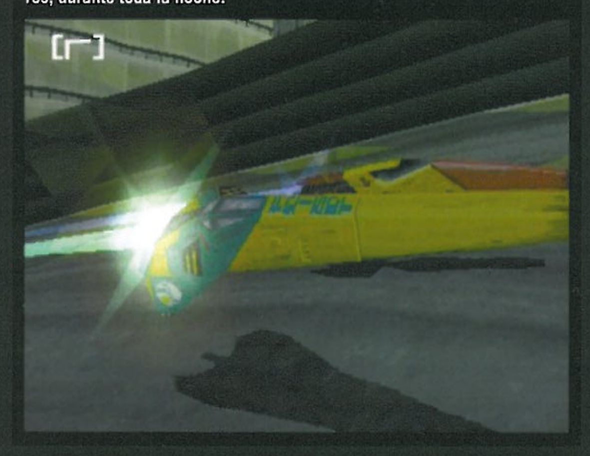
Queremos tener vuestros diseños en camisetas...
Pues eso ya es posible. Poneos en contacto con la Oficina de Información al Consumidor:
www.thedesignersrepublic.com

Gracias.

«Una vez más, los de Psygnosis han conseguido romper barreras en el mundo de PlayStation»

MODOS REPETICIÓN

Parece difícil de creer que alguien haya conseguido acercarse a la genialidad de los grandes *replays* de *Gran Turismo*, pero *Wipeout 3* lo ha logrado. Con una alta resolución maravillosa y los numerosos ángulos de cámara que puedes elegir, representa un enorme avance con respecto a *Wipeout 2097*. Las naves y pistas son tan claras que pasarás las horas muertas viendo cómo adelantaron a tu compañero en la última curva para llegar primero a la línea de meta. ¡Y puedes repetir! Si quieres, durante toda la noche.





▲ Al principio creímos que era como *Wipeout 2097* pero un poco mejor. Pero al ver los dos juegos juntos, descubrimos la verdad. La diferencia es asombrosamente genial.



WipEout 3

que no hicieran uno favoreció el imparable crecimiento de PlayStation que culminó con *Wipeout 2097*. Se hicieron todo tipo de cachivaches con su marca y hubo incluso un álbum con la banda sonora de la música del juego en la que participó gente como The Chemical Brothers, Underworld, Daft Punk, Orbital y The Prodigy. ¡Cómo cambian los tiempos! Aunque también es cierto que *Wipeout 2097* dio de pleno en el blanco. El juego era rápido, ingenioso y arriesgado.

Epílogo

Y esa es la grandeza de *Wipeout 2097*. Es tan bueno y tan imitado (aunque no superado), que los años de espera para ver el último capítulo de la trilogía nos han pasado volando. Wipeout también ha sido testigo de excepción de la evolución de PlayStation. Estuvo en el comienzo de su andadura, mantuvo el interés del público en sus años de madurez y estará ahí hasta el final, aunque sea con un nuevo aspecto. Esperemos que sepa mantener la frescura y la originalidad a que nos tiene acostumbrados. The Designers Republic siguen ahí, la música sigue siendo tan vital como siempre gracias a Sasha y a otras estrellas internacionales y la estética es mejor que nunca. Con un modo dos jugadores a pantalla partida, los chicos de Psygnosis han conseguido, una vez más, romper barreras en el mundo de PlayStation. Sólo que esta vez ya no queda mucho por



▲ Las repeticiones tienen el mismo soporte sonoro que en el juego normal y será una auténtica delicia saborearlas.



▼ La imagen de nuestra portada viene directamente de The Designers Republic, igual que este soberbio anuncio de promoción.

MÚSICA

Por supuesto, la música del juego es un elemento tan importante del pedigrí de *Wipeout* como lo es su diseño. Está habiendo conversaciones secretas con una serie de artistas de reconocimiento internacional (es todo lo que nos han querido decir por el momento), pero hemos podido averiguar que *Sasha* (el DJ británico) ha realizado fragmentos exclusivos para *Wipeout 3*. Y su sonido es genial.
Aún no se ha confirmado la publicación de un álbum de la banda sonora, pero parece probable debido a la gran popularidad de *Wipeout 2097*. Por último, *Sasha* prepara un *tour* por Europa en otoño coincidiendo con el lanzamiento de *Wipeout 3*. ¡Nos vemos allí!

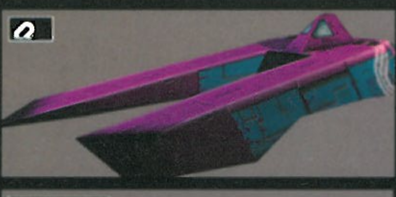


▲ La calidad de la acción del juego no se aleja demasiado de la de los gráficos de las repeticiones.



► Ningún otro juego podría utilizar este tipo de ambientaciones y gustar tanto. Es genial.

LAS NAVES



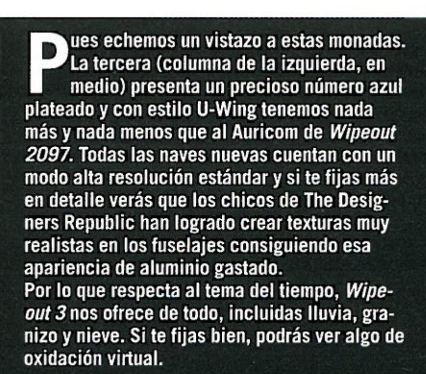




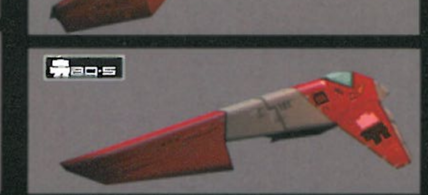




Pues echemos un vistazo a estas monadas. La tercera (columna de la izquierda, en medio) presenta un precioso número azul plateado y con estilo U-Wing tenemos nada más y nada menos que al Auricom de *Wipeout 2097*. Todas las naves nuevas cuentan con un modo alta resolución estándar y si te fijas más en detalle verás que los chicos de The Designers Republic han logrado crear texturas muy realistas en los fuselajes consiguiendo esa apariencia de aluminio gastado.
Por lo que respecta al tema del tiempo, *Wipeout 3* nos ofrece de todo, incluidas lluvia, granizo y nieve. Si te fijas bien, podrás ver algo de oxidación virtual.







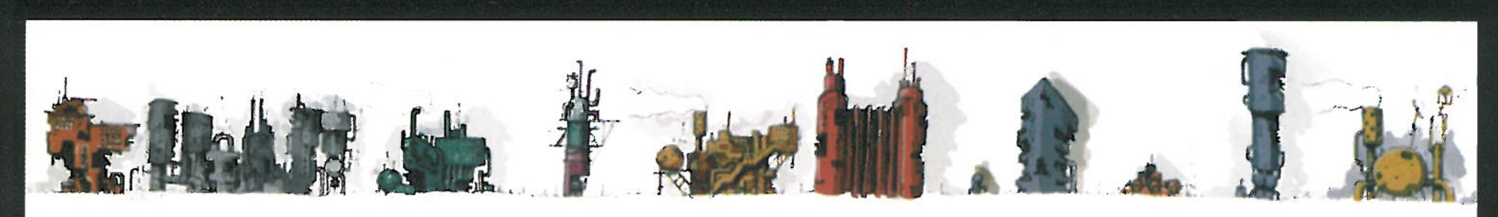
¿QUÉ TAL POR AHORA?

No es demasiado frecuente hallar un juego tan completo, tan bien trabajado y que esté prácticamente acabado más o menos tres meses antes de su lanzamiento. Es algo realmente extraordinario. Esto quiere decir que el equipo de *Wipeout 3* tiene aún algo de tiempo para los últimos retoques. Dos cosas queremos destacar. En primer lugar, las imágenes que te mostramos no hacen verdadera justicia al juego. Más que una actualización, estamos ante un juego casi nuevo. El creativo principal es el único miembro superviviente del equipo de *Wipeout 2097*, el motor de los gráficos ha sido totalmente renovado y —una buena estadística— el modo alta resolución tiene un 62% más información en pantalla que *Wipeout 2097*. Es algo increíble.
En segundo lugar, *Wipeout 3* es una auténtica gozada. Las pistas acabadas nos parecieron increíbles a pesar de los errores que Alan Raistrick, el productor, no dejaba de mostrarnos. Las carreras, en especial en el modo dos jugadores, son mejores que nunca. Absolutamente genial. Después de jugar durante toda una mañana, Raistrick dijo que creían estar acercándose al límite de lo sublime para PlayStation. ¿Y sabes qué? Pues que tiene razón. No nos queda la menor duda.

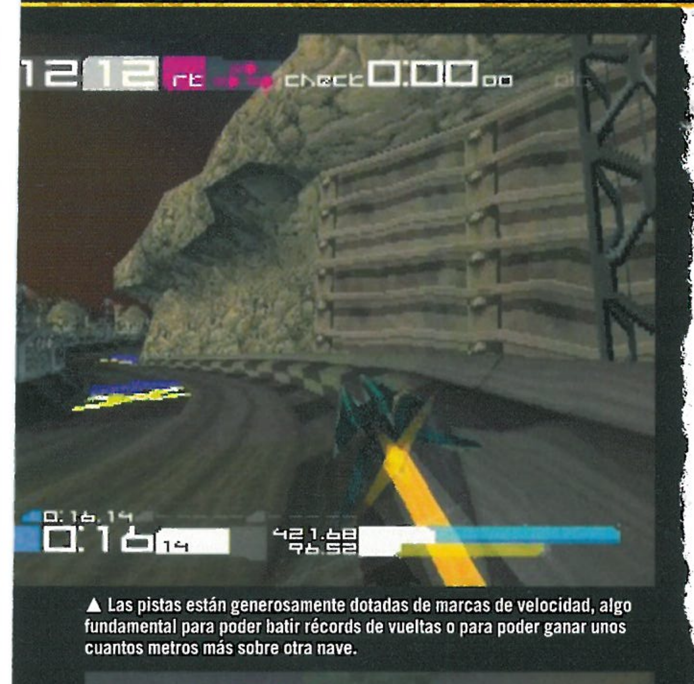


BOCETOS DE TRABAJO

Aquí tienes algunos de los pasos previos en el proceso de creación del juego. No, si no se les puede acusar de haber trabajado poco... ¿Alguien lo ponía en duda?



«Olvídate del falso realismo de Gran Turismo. Esto nos hizo pasar toda la noche en vela intentando llegar a otra pista»



▲ Las pistas están generosamente dotadas de marcas de velocidad, algo fundamental para poder batir récords de vueltas o para poder ganar unos cuantos metros más sobre otra nave.

WipEout 3

mejorar. Así que ¿es *Wipeout 3* el juego perfecto para PlayStation? Muy posiblemente. De momento, olvidémonos del falso realismo de *Gran Turismo*. Esta es la razón por la que nos quedamos en vela toda la noche intentando abrir otra pista. Hasta el más ferviente de los admiradores de Psygnosis no podría haber soñado que su ciberjuego de carreras tendría semejante impacto. Y mientras nos preparamos para un último viaje al futuro, no cometas la estupidez de pensar que no podría volver a ocurrir lo mismo con PlayStation 2, con el añadido de que esta vez tiene el terreno abonado. Hasta que eso ocurra sólo estamos limitados por el poder de nuestra imaginación... PSP

▼ El indicador amarillo (en la parte superior derecha de la imagen) es un detalle bastante práctico que se ha añadido en esta nueva versión.





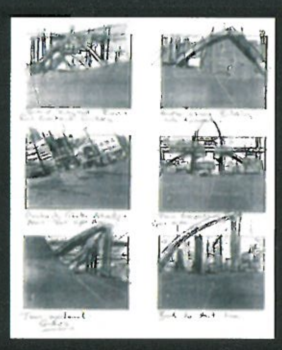
▼ Más que un simulador de carreras espacial, la serie *Wipeout* es un claro exponente de genialidad al servicio de PlayStation.

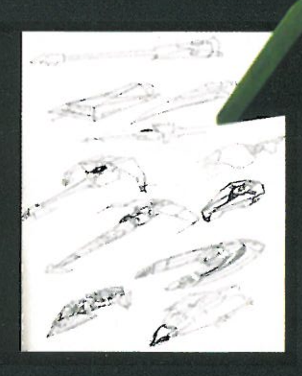


▲ El gran número de ángulos utilizados para recrear la acción en forma...



▲ ... de repetición es pasmoso. Cada *replay* que sigue es diferente.





Concurso

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 15 JUEGOS GTA LONDON

CONVIÉRTETE EN UN GAMBERRO VIRTUAL CON PLAYSTATION POWER

Bueno, bueno, bueno. Ha llegado la hora de la verdad y las notas no son lo que esperabas ¿eh? Adiós a las cálidas playas, a las excursiones por la montaña, al viaje a Londres... O no. Los chicos de Proein te proponen que, bajo las órdenes de la mafia ejecutes un sinfín de actos vandálicos en dicha ciudad. ¿Qué más puedes pedir? Si además de ser un malo, malísimo (virtual, eso sí) puedes viajar y contemplar el Big Ben, deambular por Hyde Park o subirte a uno de esos autobuses dobles mejor que mejor. Pero, un momento, no hagas las maletas todavía. Antes de comprobar si tienes el pasaporte en regla, debes responder a la pregunta que te planteamos este mes y ser uno de los escogidos. Toma papel y boli, concursa y gana. Proein y PlayStation Power sortean 15 juegos GTA London. Esperamos tu carta con la respuesta acertada. Escríbenos antes del día 15 de agosto y podrás disfrutar de lo lindo.

GTA

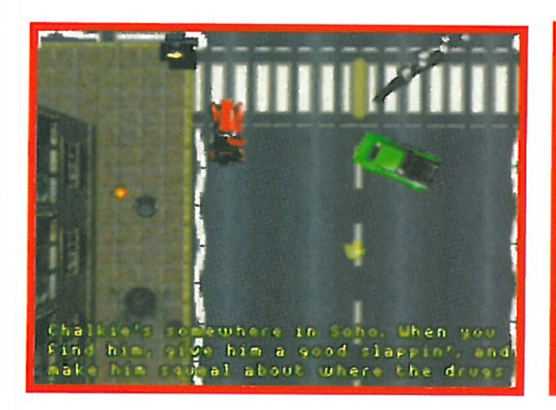
POLICE

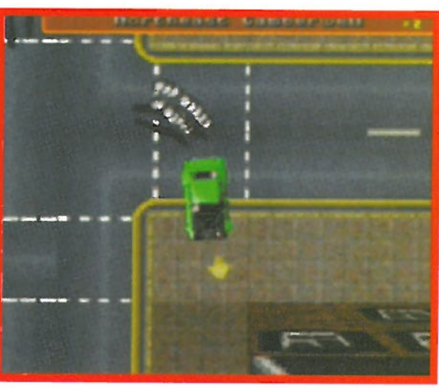












Éstos son los ganadores del concurso
***PSP.* 25 *Need For Speed IV* (Electronic Arts):**

Daniel Barrio Dávila (Segovia)
Adrián Amez Sáez (La Robla, León)
Francisco Muñoz Chiquero (Málaga)
Poli Iglesias Serna (Bilbao, Vizcaya)
Pablo Galiardi Domínguez (Madrid)
Marta Maillo González (Torrelavega, Cantabria)
José Carlos Traspas Bernal
(La Fortuna, Leganés, Madrid)
Santiago Rivera López (Perlio, La Coruña)
Alejandro Canobbio Ríos (Cangas de Foz, Lugo)
Alberto Rubio Aguilar (Madrid)
Albert Aleacar Zapata (Sitges, Barcelona)
Isidro Javier Toro Murillo (Sevilla)
Ana Tanco Maestro (Zizur Mayor, Navarra)
Roberto N. Carpintero Cidad (Barakaldo, Bizkaia)
Marc Gasset Martín (Martorell, Barcelona)

Respuesta correcta:
18 coches.



Recorta por aquí

PSP. 27

Cupón de respuesta

¿Qué compañía ha sido la encargada de desarrollar el juego?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

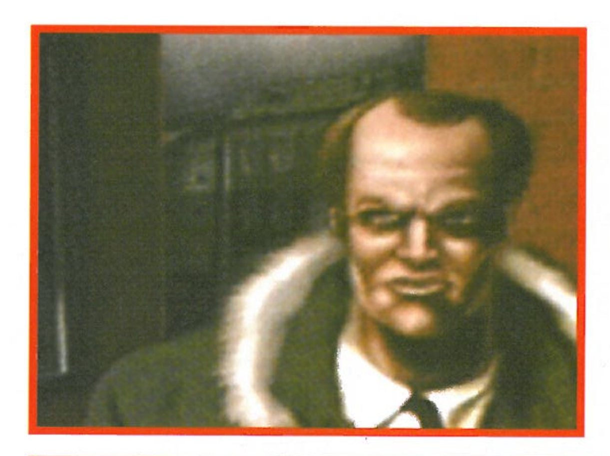
Población: ....Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *GTA LONDON*»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA





Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

¡Trucos!

Las MEJORES y MÁS GRANDES guías del mundo

48 WARZONE 2100



52 SMASH COURT TENNIS 2 ANNA KOURNIKOVA'S

¡Trucos!

Pequeños trucos

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado: PSP N.º 24 ● Puntuación: 85%

Warzone 2100

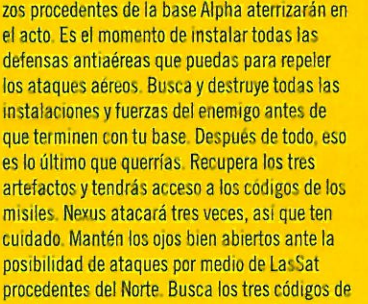
La guerra es una estupidez. Y los humanos somos estúpidos porque necesitamos ayuda para sortear incluso el más mínimo obstáculo, aunque sólo una minoría tiene el valor de admitirlo. Hemos preparado una guía detallada con todos los trucos y secretos del juego...

CAMPAÑA 1

Urban 1: Defender y fortificar
Cuando hayas aterrizado, toma posesión de la base lo más pronto posible y repara los daños que puedan haber sufrido las estructuras.



Mientras, asegúrate de estar bien defendido ante cualquier ataque del enemigo. Los refuerzos procedentes de la base Alpha aterrizarán en el acto. Es el momento de instalar todas las defensas antiaéreas que puedas para repeler los ataques aéreos. Busca y destruye todas las instalaciones y fuerzas del enemigo antes de que terminen con tu base. Después de todo, eso es lo último que querrías. Recupera los tres artefactos y tendrás acceso a los códigos de los misiles. Nexus atacará tres veces, así que ten cuidado. Mantén los ojos bien abiertos ante la posibilidad de ataques por medio de LasSat procedentes del Norte. Busca los tres códigos de misiles en secuencia y se lanzarán automáticamente. ¡Muy bien!



Urban 2: Transporte derribado
Lo primero que debes hacer son las reparaciones y/o fortificaciones en tu base Beta. Carga tu nave de transporte con un equipo de salvamento y envíalos a localizar la nave derribada. Acércate para rescatarla con éxito. Asegúrate de cuidar a tu equipo de rescate ya que no dispondrás de ningún refuerzo. Qué pena.

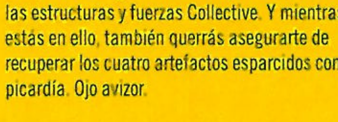




Urban 3: Aguantar a toda costa
Querrás hacer todo lo posible para asegurar una buena defensa de tu base contra todo tipo de ataques enemigos. Selecciona y destruye todas las estructuras y fuerzas Collective. Y mientras estás en ello, también querrás asegurarte de recuperar los cuatro artefactos esparcidos con picardía. Ojo avizor.



Urban 4: Interceptar el convoy
Carga tu nave de transporte con la parafernalia de costumbre. Cuando hayas aterrizado, asegura la Zona de aterrizaje y ten los ojos bien abiertos por si ves al comandante enemigo. Lo ideal sería ir tras él y darle su merecido antes de que pueda escapar.
Recupera el artefacto que suelte y haz regresar todas las fuerzas a la Zona de aterrizaje para su traslado.





Urban 5: Destruir la base del enemigo y recuperar los VTOL
De nuevo, defender tu base ante esos molestos ataques enemigos será tu objetivo número uno. Busca y destruye todas las bases y unidades Collective del Nordeste del mapa. Y no te olvides de la población civil. Esos tontos se dejarán capturar si no haces algo por impedirlo. Destruir la Zona de aterrizaje del enemigo no debería ser, gracias a tus conocimientos de *Warzone*, demasiado problemático. Además, obtendrás una bonita recompensa en forma de seis artefactos más. ¡A por ellos!



Urban 6: Destruir la planta de energía
Carga tu nave de transporte y échate a volar. Cuando hayas aterrizado, asegura la Zona de aterrizaje y encárgate del reactor nuclear y las defensas que lo rodean antes de que los Collective tengan ocasión de hacer de las suyas. Toma los tres artefactos para tu colección particular y haz regresar a todas tus tropas a la Zona de aterrizaje para llevártelas.

Urban 7: Capturar la Central NASDA
A estas alturas ya te habrás acostumbrado a





¡TRUCO RÁPIDO!

● *Tácticas de supervivencia*

Si proteges tus tanques, éstos ganarán en experiencia y serán mejores en el combate. Para vencer



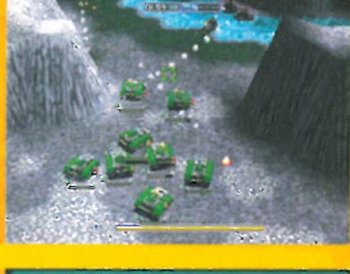
en niveles más difíciles es importante contar con un buen suministro de veteranos. Así que procura protegerlos. Asigna un camión de reparaciones a cada grupo que vaya por





CAMPAÑA 1 (CONT)







cargar tu nave de transporte y asegurar la Zona de aterrizaje. Así que no te quedes de brazos cruzados. ¡Hazlo! La cantidad de destrucción que puedes provocar con un poco de munición es asombrosa. No dejes títere con cabeza y lánzate contra toda instalación enemiga que veas.

Pero no te dejes llevar por la emoción del momento porque podrías, sin quererlo, destruir la Central de control NASDA, algo que no te interesa lo más mínimo. Mueve tus unidades hacia la Central NASDA y tómala. Como premio, tendrás cuatro artefactos. Ahora tus tropas necesitan un merecido descanso. Envíalas de regreso a la Zona de aterrizaje para su traslado.

Urban 8: Punto de enlace con el satélite
Carga tu nave de transporte y asegura la Zona de aterrizaje. Ya lo has oído un millón de veces, pero es que se trata de eso precisamente. Encárgate del Satélite Uplink y las defensas que lo rodean. Recolecta los cuatro artefactos y haz regresar a tus tropas hacia la Zona de aterrizaje para su transporte.

Urban 9: Lanzamiento desde suelo enemigo
Adivina lo que tienes que cargar. ¡Eso es! Tu nave de transporte. Y ¿a que no sabes lo que tienes que hacer cuando hayas aterrizado? ¡Muy bien! ¿A que no es difícil si lo intentas? Asegura la Zona de aterrizaje. Destruir los cuatro enclaves SAM, recuperar el artefacto y hacer regresar a todas las tropas a la Zona de aterrizaje para su traslado.

Urban 10: Establecer un puerto franco
Una misión fácil de predecir. Carga la nave de transporte y asegura la Zona de aterrizaje. Destruye todas las fuerzas e instalaciones enemigas. Recupera ambos artefactos. Y debería sobrarte tiempo para regresar a la hora de la merienda.

Urban 11: Ataque aéreo por sorpresa y evacuación
Evacua tantas unidades como sea posible. Defiende la base contra los ataques enemigos para evacuar más unidades. PSP

CAMPAÑA 2

Arizona 1: Aventureros Scavenger
Esta misión es bastante explícita. Construye una base que será un cuartel general, un centro de investigaciones, un generador de energía y una fábrica. Busca y destruye todas las bases y unidades Scavenger. Haz el mejor uso que puedas de todos los recursos energéticos disponibles y antes de darte cuenta tendrás en tu poder cuatro artefactos.

Arizona 2: Detección de una sobretensión de energía
Defiende la base ante cualquier ataque Scavenger. Esto no debería representar problema alguno. A menos que seas tonto de remate. Dirígete hacia el Sur y destruye todas las bases y unidades Scavenger. Repetimos... no debería ser difícil a menos que seas tonto de remate. Pero si has logrado llegar hasta aquí, seguro que no lo eres. No te preocupe parecer un abusón. Sírvete a placer tomando tantos artefactos como puedas transportar (cuatro). En esta fase del juego lo mejor es que te lleves tantos como puedas.





PEQUEÑOS TRUCOS

Abe's Oddysee

Nivel Select
Mantén pulsado R1 y en la primera pantalla de opciones pulsa Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda.

Crash Bandicoot 2:

Cortex Strikes Back
Máscara de vudú *bonus*
Después de morir mantén pulsado Arriba y Círculo.

Nivel bonus
Espera que el segundo oso polar se caiga del puente en el nivel Unbearable para saltar tras él y poder entrar en el nivel *bonus*.

Vidas extra
En la segunda warp room (nivel 6-10) salta sobre la cabeza del osezno diez veces y recolectarás diez vidas extra.

Destruction Derby 2

Todas las pistas
Introduce MACSrPOO como tu nombre. Empieza una nueva carrera de entrenamiento y accederás de inmediato a las nuevas pistas.

Secuencia de vídeo de los créditos
Introduce ToNyPaRk como tu nombre. Aparecerá un vídeo de todos los créditos con una secuencia de vídeo de fondo.

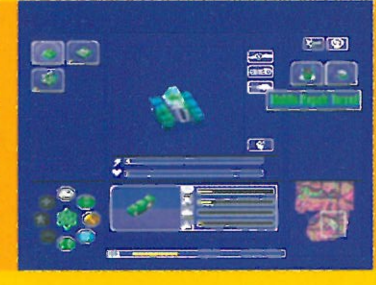
¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

CAMPAÑA 2 (CONT)









Arizona 3: Localizar y recuperar artefactos
Busca el artefacto del Módulo de energía y utilízalo para mejorar tu generador de energía. Carga la nave de transporte y ve a la búsqueda del único artefacto en medio de territorio Scavenger. ¿Lo has encontrado? Bien. Cuando hayas puesto tu nombre en su etiqueta, haz que las fuerzas regresen a la Zona de aterrizaje para su traslado.

Arizona 4: Investigar la estructura
Cuando la nave de transporte haya aterrizado, asegura la Zona de aterrizaje contra esos molestos ataques enemigos y pide refuerzos cuando lo creas conveniente. Elige el viejo centro de investigaciones y la base Scavenger para obtener dos sabrosos artefactos más. Y no puedes echar la culpa a la Zona de aterrizaje de que sea el lugar desde el que parten tus tropas. Así que dirígete hacia allí. Y haz que tus tropas salgan desde allí si te parece.

Arizona 5: Detección de señales codificadas
Esta vez carga tu nave con un equipo de reconocimiento. Asegura la Zona de aterrizaje y haz un reconocimiento del mapa para buscar bases enemigas. Tendrás refuerzos disponibles cuando hayas descubierto una base enemiga. Manos a la obra. Recolecta los cuatro artefactos y destruye cada una de las unidades y estructuras Paradigm que encuentres a tu paso. A fin de cuentas, te hará sentirte mejor.

Arizona 6: Ataque enemigo
Defiende la base contra ataques enemigos. Luego dirígete hacia el Este y destruye todas las instalaciones y unidades Paradigm y Scavenger. Dales su merecido. Hay cuatro artefactos ocultos en algún lugar de esas instalaciones que necesitan un buen hogar. Tómalos. Cierra las áreas por donde vayas y vigila que el enemigo no tome el control de ningún recurso energético vital.
Destruye las defensas que rodean las Zonas de aterrizaje enemigas para impedir que sus naves de transporte puedan aterrizar.

Arizona 7: Establecer una base de avance
Asegura la zona indicada construyendo. Que no te falten, al menos, cuatro torres de defensa. Prosigue tus acciones defensivas contra cualquier nave de transporte enemiga dejando que se confíe. Pero debes tener cuidado porque pueden hacerte una emboscada y eso podría ser muy desagradable.

Arizona 8: Transmisiones enemigas detectadas
Embarca un escuadrón en tu nave de transporte para realizar un reconocimiento de la base New Paradigm. Cuando te hayan visto dirígete a la Zona de aterrizaje N.º 2 y asegúrala. Los refuerzos llegarán antes de que tengas tiempo de dar gracias. Destruye todas las unidades e instalaciones Paradigm. Recupera los tres artefactos y regresa a la Zona de aterrizaje N.º 2.

Arizona 9: Punto de enlace sináptico
Carga la nave y cuando hayas aterrizado asegura la Zona de aterrizaje. Busca y destruye la base New Paradigm y a sus fuerzas. Recupera los cuatro artefactos. ¿Fácil? Lo es si evitas que el enemigo haga aterrizar sus naves de transporte con más fuerzas hostiles.

Arizona 10: Contraataque
New Paradigm tiene a muchas de sus fuerzas aterrizando para atacar tu base. Ve a su caza y destrúyelas.

Arizona 11: Nuevos objetivos
Carga tu nave de transporte y asegura la Zona de aterrizaje. Cuando hayas aterrizado, por supuesto. Debes impedir que New Paradigm recupere un artefacto o te verás en un serio aprieto. Cuando recibas las próximas instrucciones debes actuar con rapidez o New Paradigm se saldrá con la suya. Destruye todas sus fuerzas, recupera el artefacto y ya sabes adónde debes ir para largarte de ahí ¿verdad? (Respuesta: la Zona de aterrizaje).

Arizona 12: Transmisión recibida
Carga lo que tú ya sabes y asegura el ídem cuando hayas aterrizado. Destruye las principales instalaciones de New Paradigm y recupera los tres artefactos. Quizá sea mejor si puedes ir cerrando las zonas a medida que avanzas. Esto permitirá que uses las nuevas tecnologías con que te encuentres. PSP



CAMPAÑA 3



Rockies 1: Establecer una base de avance
Lo primero es lo primero. Eso siempre es una buena idea. Mucho mejor que dejar lo primero en un segundo plano, por ejemplo. Asegura la Zona de aterrizaje contra cualquier ataque. ¿Ya está? Por supuesto. No habrías llegado tan lejos si no hubieras sido capaz de asegurar la Zona de aterrizaje cuando ha sido preciso. Ahora debes concentrar tus esfuerzos en construir una nueva base. Cuando lo hayas conseguido, verás cómo aparecen refuerzos donde tú quieras. Debes utilizar los recursos energéticos disponibles de la mejor forma posible. Ahora ya puedes iniciar la carnicería que acabe con las fuerzas e instalaciones Nexus y quedarte con los otros dos artefactos.

Rockies 2: Las coordenadas del punto de lanzamiento
Carga la nave y asegura la Zona de aterrizaje. Ahora viene la sorpresa. No olvides que tienes refuerzos a tu disposición si los necesitas. No seas tonto y utilízalos si la cosa se pone fea. Sigue la pista de los silos de los misiles y redúcelos a simples escombros antes de que el enemigo tenga ocasión de lanzarlos. Huye hacia el









ahí durante el combate para que pueda restablecer su salud. También debes asegurarte de tener cuatro grupos asignados. Lucha con dos y cuando estén casi muertos sácalos y pelea con los otros dos mientras los primeros se restablecen. Además, si usas los comandos especiales de la Inteligencia Artificial puedes hacer que se retiren y vayan a repararse cuando estén al cincuenta por ciento. Con ello impedirás que tus mejores tropas tengan que luchar de nuevo.

CAMPAÑA 3 (CONT)

valle antes de que empiecen las explosiones. De lo contrario, lo pasarás mal.

Rockies 3: Comité de bienvenida
Aquí empiezan a complicarse las cosas. Cualquier contacto que hayas podido tener con el equipo anterior se ha interrumpido. Sigue inspeccionando en dirección Norte, hacia Gamma, pero ten cuidado porque está totalmente infectado por Nexus. No debes perder tiempo en destruir cualquier fuerza e instalación Nexus/Gamma que veas. Toma los cinco artefactos y vete tan rápido como te lleven tus piernas.

Rockies 4: Refuerzos del equipo Alpha
Carga la nave de transporte y asegura la Zona de aterrizaje cuando hayas aterrizado. Otra vez. En esta ocasión debes dirigirte hacia el Sur para atrapar al equipo Alpha. Sólo que ¡no están! Pero aún no debes preocuparte. No seas tímido y pide refuerzos si los necesitas (después de todo, para eso están). Las unidades antiaéreas serán especialmente prácticas. Tomarás contacto con el equipo Alpha AWOL. Cuando eso ocurra debes regresar a la Zona de aterrizaje. Hogar, dulce hogar.

Rockies 5: NEXUS toma el control
En este nivel debes tener cuidado porque Nexus empezará a apoderarse de algunas de tus unidades y estructuras. Maldito sea. Para impedir que la infección se extienda, deberás conectar los circuitos de resistencia, proporcionados por el Equipo Alpha, para activar la investigación. Tendrás que construir muchas estructuras de nuevo para sustituir a las infectadas por Nexus. Mientras, tu principal objetivo será eliminar las fuerzas de Nexus y destruir sus estructuras.

Rockies 6: El Equipo Beta N.º 2 se encuentra con el Equipo Gamma
Tu mejor baza es el equipo de la Misión 2. Utiliza las unidades de base Gamma para escoltarlos hasta la base Gamma donde deberán ser capaces de resistir durante un tiempo con relativa seguridad. Toma el control de la base

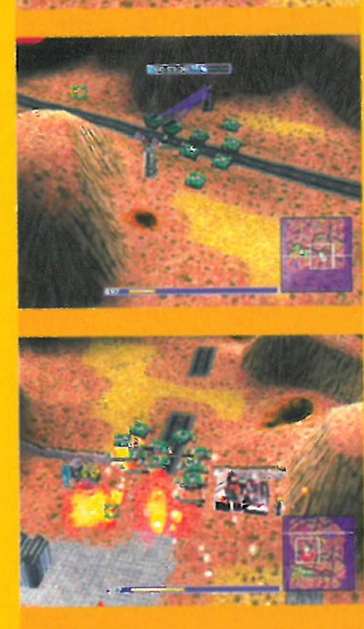


Gamma. Ahora deberías estar en la posición de usar las bases Home y Gamma para eliminar todas las fuerzas e instalaciones Nexus con el mínimo esfuerzo y, lo que es más importante, con el máximo efecto. ¿Tu recompensa? Pues cuatro artefactos más para añadir a tu numerosa colección. Si tu madre pudiera verte... Probablemente te diría que corres el peligro de convertirte en uno de esos artefactos.

Rockies 7: Fuego del cielo
Evacua a toda prisa y sin pérdida de tiempo la base Home hacia la base Gamma. ¿Ya? Bien. Mantén los ojos bien abiertos ante posibles ataques del Norte de LasSat. Dirígete hacia el Sur y captura los silos de misiles en pleno territorio Nexus. Recupera los tres artefactos que hay cerca de los silos. ¡Bingo!

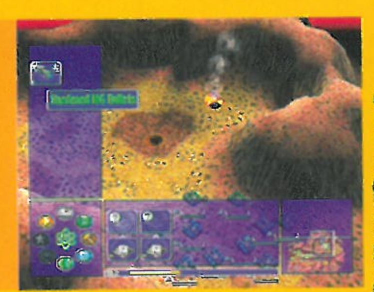
Rockies 8: NEXUS contraataca
Tu misión consiste en rastrear al intruso de Nexus. Sin embargo, pronto averiguarás que Nexus ha estado perturbando los informes de los servicios de inteligencia, fundamentales para el éxito del proyecto.

Rockies 9: Ataque contra la última base NEXUS
Establece una base cerca del lugar de ubicación de los silos de misiles. Cuando la hayas construido, carga las naves con fuerzas de ataque. Al aterrizar, asegura la Zona de aterrizaje. Pide refuerzos cuando los necesites. Sal en busca de la base principal de Nexus. Destruye su cuartel general y las instalaciones que lo rodean. Toma los tres artefactos. El juego se ha acabado. PSP











PlayStation Power

PEQUEÑOS TRUCOS

Final Fantasy VII
Materia Bahamut ZERO

Cuanto estés en el cohete con Cid, introduce la combinación Círculo, Cuadrado, X, X. Ahora ve hasta Budenhagen en el Cosmo Canyon y examina la Materia Azul. Puedes tomar Bahamut Zero con total tranquilidad.

Gran Turismo
Modo Alta resolución

Sácate un permiso de conducir A internacional, entra en la Liga GT y gana las cuatro copas, incluyendo la Copa Mundial GT. Como alternativa, completa con éxito todas las pistas del modo arcade en el nivel de alta dificultad.

Gran Theft Auto
Modo truco

Introduce los siguientes nombres de jugadores para activar los correspondientes sistemas de trucos. Nota: pueden utilizarse todos los códigos del juego en combinaciones. Introduce y acepta un código, ve a renombrar e introduce otro código. También puedes cambiar el nombre de tu personaje después de haber introducido el último código.

Todas las armas, munición ilimitada, selección de niveles, 99 vidas, blindajes, salida de la cárcel, coordinación del display, nivel maximum wanted, 5x *bonus* – BSTARD
Sin policía – TURF
Todas las ciudades – WEYHEY
Nivel Select – SKYBABIES

● Analizado: PSP N. º 26 ● Puntuación: 94%

ANNA KOURNIKOVA'S

Smash Court Tennis 2

¿Quieres aprender a jugar a tenis sin tener que estudiar a los tenistas consagrados o sin tener que aguantar las aburridas explicaciones del entrenador? Echa un vistazo, equípate y podrás ganar cada partido con nuestra guía para campeones

GOLPES

Vencer al ordenador es bastante fácil (te lo explicaremos más adelante), pero para machacar a tus contrincantes necesitarás dominar todos los golpes. Si no mezclas tácticas durante tu juego, tu forma de jugar resultará demasiado previsible para tus rivales.

Servicio

A menos que no tengas ambición, lo que querrás será ganar todos los puntos y conseguir *aces* en cada uno de tus servicios. Pero si no eres muy ambicioso, pulsa Triángulo para obtener un servicio automático. Los *power serves* son un poco más difíciles. Lanza la bola hacia arriba, mantén una dirección y pulsa Círculo cuando la bola empiece a descender. Si presionas demasiado pronto, saldrá fuera. Si pulsas demasiado tarde, la bola se estrellará contra la red. Haz lo mismo en los segundos servicios, pero presiona X. Si te sitúas en cualquier otro sitio, te será cada vez más difícil o tu rival podrá anticipar tu jugada. Para conseguir puntos de *ace* debes mezclar tus servicios.

Drive

Es un gran golpe cuando tu rival se halla en la red y tú estás en la línea de fondo. Un golpe cruzado hará que tu rival tenga la pista vacía para poder conectar una volea. Así que pulsa adelante para conseguir el máximo efecto y poner la bola sobre la misma línea.

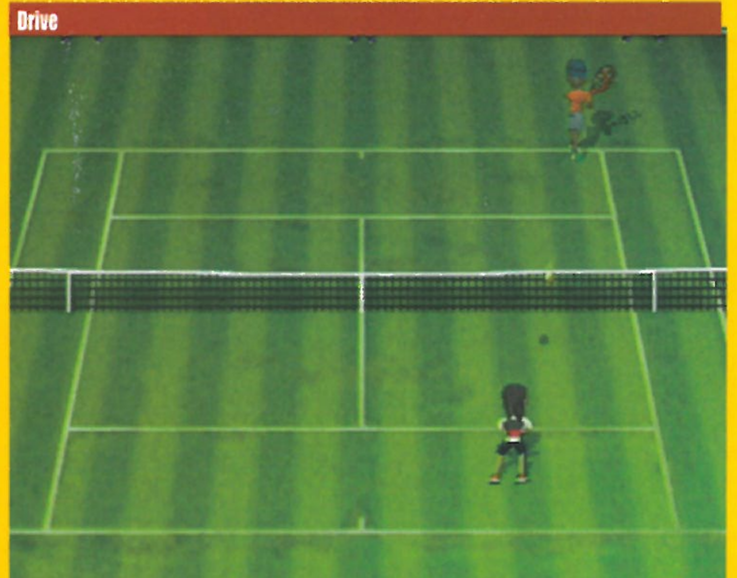
Servicio


Servicio


Servicio


Drive


Drive


Drive

¡TRUCO RÁPIDO!

● *Servicio*

Pulsa atrás e izquierda o derecha (depende del lado desde el que sirvas) y la pelota se alejará de tu rival. Esto engañará al contrincante porque pensará que la bola va directa hacia él pero se desviará en el último momento. ¡Ja, ja!

● *Drive*

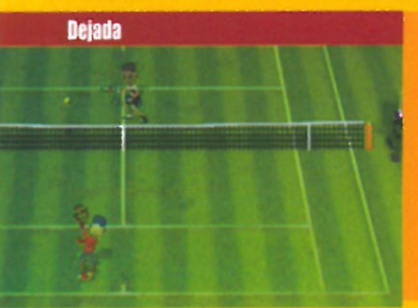
No intercambies golpes largos porque al final la bola irá fuera. Para un intercambio de golpes sin ambición, dale a la bola sin pulsar ninguna dirección.

● *Correr hacia atrás*

Los golpes con efecto pueden devolverse corriendo hacia el ángulo en el que la bola bota. Deja ir el Pad y devuelve el golpe. También te será útil si no te sientes muy seguro a la hora de conectar un *smash*.

GOLPES (CONT.)

Dejada



Lob



Lob

Dejada



Volea

Dejada

Resulta muy útil sobre pistas de hierba donde la bola roza la superficie para un golpe imparable. Si estás en la mitad de tu campo, devolviendo un golpe desde las líneas, dale ángulo a tu disparo cruzando la pista para ganar el punto. Si tu rival está en la línea de fondo, una dejada con efecto es un gran golpe. Pulsa atrás en lugar de delante y la bola caerá justo sobre la red con toda seguridad. Sin embargo, una dejada a campo abierto puede ser una mala elección. Es muy fácil ver el hueco y luego golpear la bola y enviarla fuera. Así que ésta es la regla: evita la dejada de volea si estás en la mitad de la pista sobre la que vas a enviar la bola.

Lob

Adivinar el bote de la pelota en un lob puede ser una auténtica pesadilla, pero el ordenador nunca se equivoca. Un buen lob contra un rival controlado por el ordenador que está al fondo de la pista es un golpe pobre ya que tendrá tiempo de conectar un drive imparable. ¿Y qué ocurre cuando el ordenador controla la red? Pues que el ordenador casi nunca suele fallar en conectar un buen smash y con el lob quedarás al descubierto ante un golpe ganador. Cabe preguntarse ¿es el lob una buena opción? Pues sí. Sobre todo contra tus compañeros. No hay mejor forma de restar un servicio. Si conectas un lob tu adversario lo pasará mal, ya que situarse para conectar contra un golpe aparentemente inofensivo no es tan fácil como parece. El lob alto es la mejor opción si te hallas al fondo de la pista ya que el lob normal le da a tu rival la oportunidad de recuperarse y devolver el golpe.

Volea

Hay dos formas de conectar una volea en la red. Si tu rival se halla al fondo de la pista, debes situarte tan cerca de la red como puedas y golpear la bola pulsando Cuadrado. La pelota dará un bote corto y tu rival no tendrá opción. Si no puedes acercarte tanto a la red, pulsa X y atrás para conectar una dejada. Pero si tú y tu rival estáis en la red, lo mejor es intentar el golpe ganador pulsando Cuadrado para obtener una volea. El éxito estará a tu alcance.

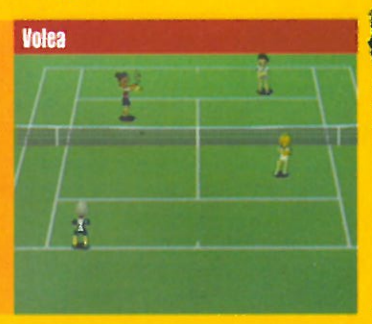
Súper drive

Es el golpe más difícil de todos y sólo deberías usarlo de vez en cuando. Cada jugador tiene un ritmo diferente, pero si la bola viene elevada y despacio hacia ti pulsa Cuadrado cuando empiece a bajar. Así conseguirás un golpe muy potente. PERO, es muy difícil hacerlo en el momento exacto por lo que puede ser un golpe del todo innecesario, sobre todo cuando es más fácil ganar el punto por otros medios. Además, si te devuelven el golpe, vendrá con mucha más fuerza. Sólo lo utilizan los exhibicionistas que tienen un marcador de 5-0 con tres puntos de partido. Recuerda que hasta que no estés seguro de la velocidad que puedes dar a la bola, si la golpeas con fuerza casi siempre acabarás enviándola fuera. Y seguro que no quieres eso. PSP

Súper Drive



Volea



Volea



PEQUEÑOS TRUCOS

Micro Machines V3

Introduce los siguientes códigos como tu nombre de jugador:

Nueve vidas en modo un jugador – CATLIVES

Tres vidas en modo Multijugador – 3LIVES

Todas las pistas en modo Multijugador – GIMMEALL

Tanques sobre todas las pistas en nivel Multijugador – TANKS4ME

Para introducir los siguientes códigos, para el juego e inserta los comandos:

Doble velocidad – X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X

Coches lentos controlados por la CPU – Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X

Vista posterior del coche – Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo

Resident Evil

Cambio de ropa

Termina el juego con el rescate de los otros dos personajes y obtendrás la Llave especial. Entra en la habitación del espejo grande, que está próxima a la doble puerta azul en el primer nivel de la mansión. Explora por esa zona y usa la Llave especial para entrar en un guardarropa. Aquí podrás cambiar tu vestido.

Lanzador de cohetes ilimitados

Termina el juego en menos de tres horas.

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

JUGADOR INDIVIDUAL — CÓMO VENCER AL ORDENADOR

Cuando sirves

Recuerda: el ordenador nunca comete errores. Nunca manda la bola fuera, nunca la estrella contra la red y nunca falla un servicio. Sin embargo, el ordenador tiene sus defectos, como por ejemplo, que se convierte en un jugador previsible. Puede llegar a ser un poco aburrido pero, en realidad, utilizar demasiados golpes distintos tampoco tiene mucho sentido. Ahórralos para los enfrentamientos con tus compañeros. Sirve con golpes abiertos y ya verás como, normalmente, el ordenador resta enviando la bola hacia la mitad de la pista con lo que podrás moverte hacia delante y tendrás toda la pista para colocar la bola.
Sin embargo, cuando el ordenador devuelve la bola en la línea, asegúrate de mantener al jugador en la línea de fondo. Así que golpea la bola fuerte hacia el final de la pista hasta que el ordenador decida jugar más hacia el centro, entonces podrás enviar una bola cruzada. Es así de fácil. Si juegas así y sigues nuestras instrucciones, no perderás.

Cuando restas

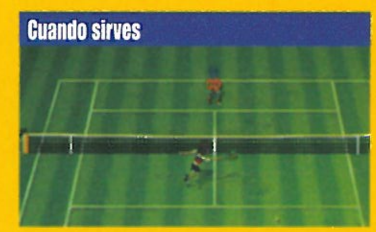
Si el servicio del ordenador es muy abierto, podrás ganar en dos golpes. Así de fácil. Envía la bola sobre la línea y el ordenador la golpeará hacia el centro. De nuevo tendrás toda la pista para poder colocar la pelota. Maravilloso.
Pero hasta el ordenador llega a ser predecible, incluso en la forma de mezclar los servicios. Así que cuando tengas que restar hazlo hacia la zona media de la pista, devolviendo la pelota directamente hacia el jugador controlado por el ordenador e intentando que se abra. En cuanto te deje el campo libre, lanza un golpe cruzado. No es tan categórico, pero de esta manera tendrás más posibilidades que antes.

Vence a tus adversarios

(Estás al servicio)
Como ya hemos dicho, mezcla tus servicios para desconcertar a tu adversario. Si tus saques son siempre abiertos, perderás. Es como en la tanda de penaltis. Tienes que engañar al rival y ganar la batalla psicológica. Si vences, los *aces* te saldrán solos. Usa todos los golpes y el súper *drive* para ganar. Tendrás que forzar esos espacios abiertos. Deberás obligar a tu oponente a abrirse y a cometer errores. Pero siempre debes asegurarte de mantener un juego variado para ganar.

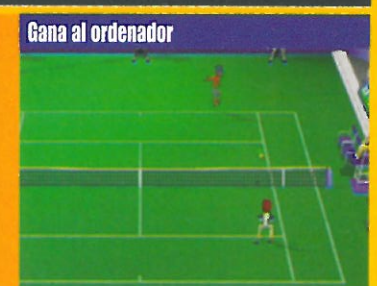
Cuando restas

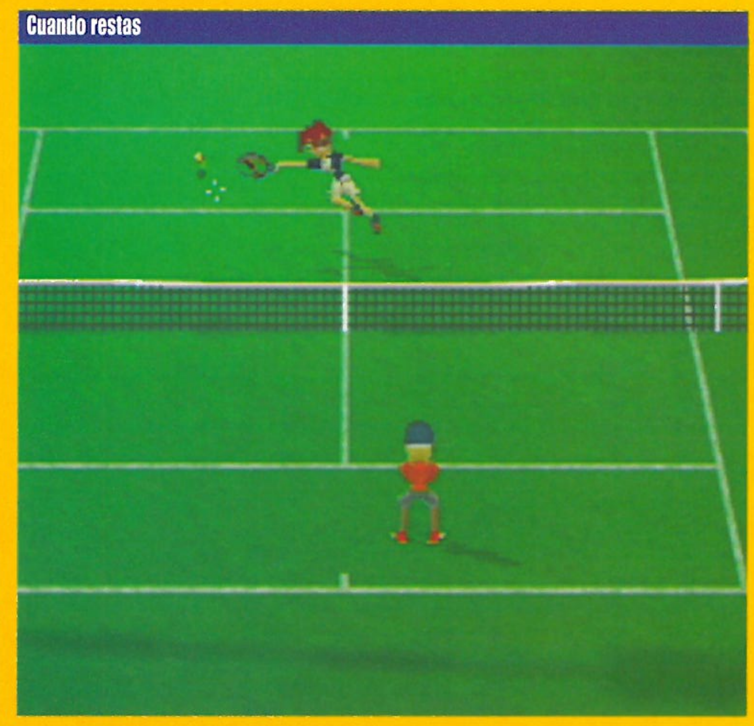
A menos que estés seguro de hacia dónde servirá tu adversario, haz un *lob* al resto. Con un poco de suerte, no controlará bien su retorno y ganarás el punto. Si devuelve el *lob*, el punto volverá a ser como si estuvieras sirviendo. Echa un vistazo a los trucos para ver la mejor forma de batir a tus contrincantes. PSP


Cuando sirves


Cuando restas


Vence a tus adversarios


Gana al ordenador


Cuando restas

DOBLES

Cuando sirves

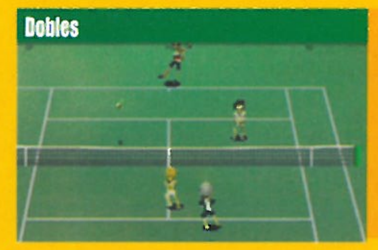
Como en los partidos de individuales, siempre debes lanzar un servicio abierto. Haz que tu compañero se mueva un poco a la izquierda y se quede junto a la red. El ordenador devolverá la bola hacia el campo contrario dejando a tu compañero ante una fácil volea. Si el punto aún no está decidido, espera en el fondo de la pista a que la pelota llegue hasta ti. Si no se presenta la oportunidad de un golpe ganador, devuelve la pelota al campo contrario. Juega contra cada oponente de modo alterno, hasta que se crucen y dejen la pista abierta para que tú puedas colocar la bola de punto. ¡Siempre funciona!

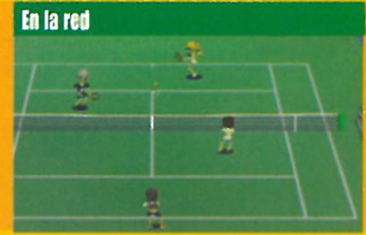
Cuando restas

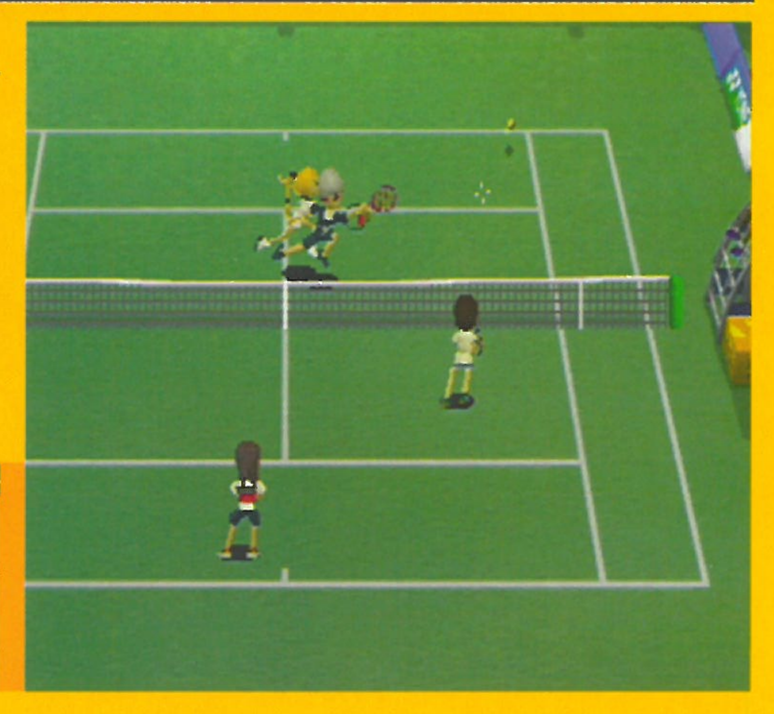
Como en el tenis real, siempre debes restar contra el que ha servido. Si intentas un golpe ganador, la bola saldrá fuera con frecuencia o bien dejarás un amplio espacio para que el ordenador coloque una volea. Usa el truco de lanzar la bola contra los dos adversarios de forma alterna hasta que se abra un hueco.

En la red

Quédate cerca de la red y haz que tu compañero de equipo lance un servicio abierto. En cuanto el rival reste, pulsa Círculo y apunta tu volea en diagonal entre tus dos adversarios. No pulses Cuadrado porque el jugador que no debe devolver el golpe tendrá la oportunidad de hacerlo. El juego en la red te deja poco tiempo para reaccionar pero si sigues este sencillo sistema tendrás la victoria al alcance de la mano. PSP


Dobles


En la red





ANALIZAMOS...

- ★ *SPEED FREAKS*
- ★ *V-RALLY 2*
- ★ *UM JAMMER LAMMY*
- ★ *360º*
- ★ *SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN*
- ★ *BOMBERMAN*
- ★ *KURUSHI FINAL*
- ★ *NBA PRO '99*





CLUB MAX

CLUB MAX
TARJETA DE SOCIO
CAMISETA DEL CLUB
CONCURSOS...

¡GRATIS!

ADHESIVOS PARA TUS CAMISETAS Y 4 PÓSTERS FANTÁSTICOS.



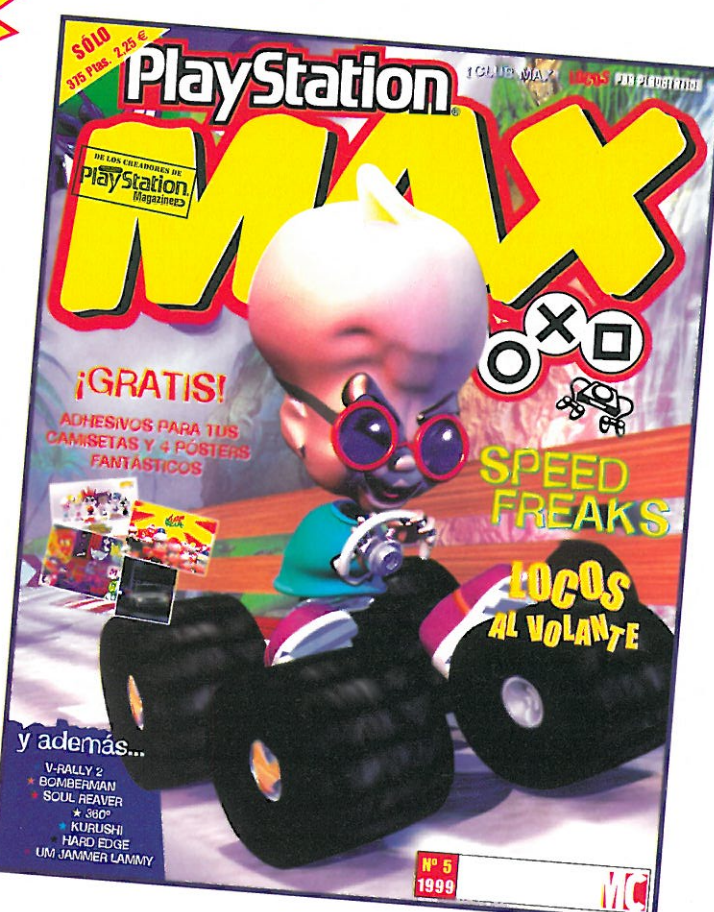
Y ADEMÁS...

SORTEAMOS:

- ★ **5 JUEGOS COMPLETOS *RUGRATS: AVENTURAS EN PAÑALES* + 10 MUÑECOS RUGRATS ORIGINALES DE MATTEL.**
- ★ **10 JUEGOS COMPLETOS *BUGS BUNNY***
- ★ **15 JUEGOS COMPLETOS *360º***
- ★ **40 JUEGOS *SPEED FREAKS***

Y CADA MES...

BITS
TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS
BUZÓN MAX
SECCIÓN PLATINUM



¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado: PSP N. º 26 ● Puntuación: 75%

GTA: London

Puede que sea sucio, violento, enfurecedor y abominable a más no poder, pero Grand Theft Auto ha vuelto, más malo que nunca y desafiando a los enteradillos de turno. La ciudad es un lugar oscuro e inhóspito y tendrás que dejar que los delincuentes más indeseables te lleven por las calles de Londres

CONSEJOS GENERALES



Por bueno que creas ser, ve siempre hacia uno de los iconos de información cuando los encuentres. Te facilitarán un poco de información que, sólo en ocasiones, te resultará útil.

Si vas a deshacerte de un coche, piénsalo dos veces antes de hacerlo. Hay dos grúas en lados opuestos de la orilla Sur del río (una en Battersea y la otra en Bermondsey) y en ambas podrás obtener un buen precio. Sólo debes aparcar debajo y la grúa se encargará del resto.

Los coches rápidos tienen dos ventajas. Una, que son necesarios cuando tienes que cruzar la ciudad deprisa y dos, son perfectos para detectar cajas ocultas ya que la pantalla se cierra en un *zoom* cuanto más rápido vas. Si puedes, siempre debes mirar en las cajas.





Sabemos que es obvio, pero intenta que no te atrapen porque perderás todas las armas que hayas recolectado hasta el momento y un increíble 50 por ciento de tu *bonus* multiplicador. Manténte rápido y todo irá bien.

Si quieres jugar más limpio de lo normal, vale la pena notar que hacerte con un coche aparcado es una ofensa menor que sacar a un conductor de su auto en medio de la carretera. Y, lo que es más importante, si te limitas a disparar contra un coche que pasa, el conductor tendrá que dejar el auto y correr. De esta manera te resultará más fácil «adquirir» ruedas frescas.

Si lo que te gusta es correr por la ciudad a toda pastilla, examina las distintas zonas en busca de *bonus* y quédate con la *scooter* o con la moto. Ambas son más controlables que la mayoría de los coches y son perfectas para correr por los callejones estrechos.

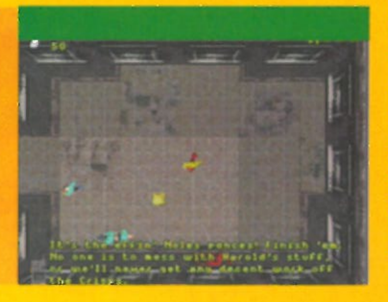
Cuando llegues a las misiones contrarreloj, asegúrate de conocer bien las principales carreteras del mapa. De esta manera, podrás seguirlas durante la mayor parte del tiempo y no te encontrarás con demasiados coches que te hagan aminorar el paso.

Memoriza las ubicaciones de las Bomb Shops. Las necesitarás en algunas misiones. Son fácilmente identificables gracias a las señales azules sobre la puerta. Sólo tienes que entrar, aparcar y cargar explosivos.











Las Spray Shops son otro elemento importante a tener en cuenta. Si tu índice de criminalidad está subiendo un poco, vale la pena que te acerques a una de ellas para pintar el coche y tener tranquilidad de espíritu.

Ten cuidado con el lanzador de cohetes. Tiene un radio de acción bastante extenso y la fea costumbre de hacer saltar por los aires a los coches y humanos que se hallan demasiado cerca de sus objetivos. Podrás atacarlos desde la distancia que es mejor que mantengas.

La flecha siempre aparece cuando te hallas muy cerca de tu objetivo por lo que deberás ir más despacio cuando ocurra.

Siempre debes pasar por encima de cualquier caja que veas, no creas que volverás más tarde en la partida, porque lo más probable es que no sea posible. Si están cerca de una calle principal, seguramente contienen un arma (pistola, ametralladora, lanzallamas, bazuca) pero, lo que es aún más importante, si están ocultas en uno de los callejones, seguramente contienen algo mucho más jugoso. Y más mortífero.

No te dejes engañar siempre por los coches más llamativos y rápidos. Son divertidos durante un rato, pero cuando tienes prisa o te persigue la bofia necesitarás algo que sea capaz de aumentar las distancias entre tú y tu perseguidor sin chocar constantemente contra otros coches y edificios. Así que usa el sentido común y conduce con cuidado.



¡TRUCO RÄPIDO!

● *Huye ¡es la policía!*

La policía es lista, pero hay algunas formas de despistarla:

1. Si tienes que huir rápido, ve hacia un parque y por algún motivo no te seguirán hasta allí.
2. Solo dispararán contra ti si tienes un índice de criminalidad de cuatro. Así que aprovéchalo.
3. Tienen la costumbre de embestir por detrás. Asegúrate de tener un vehículo largo antes de meterte en un lío con ellos.
4. Siempre disparan en línea recta. Debes mantenerte alejado de su línea de fuego.



¿ABURRIDO?

Si tienes demasiado tiempo libre te proponemos pasar algún que otro rato con nuestra selección de *Grand Theft Auto*. Los motivos te los explicamos a continuación:

Pasa algún tiempo intentando que no te atropellen. No es tan fácil como parece. De hecho, es imposible pero no te desanimes y sigue intentándolo.





Procura darte de bruces con la gente por la calle. Algunas de sus interpelaciones no tienen precio y son de lo más encantador.

Si las palomas no te gustan especialmente, puedes procurarte una buena dosis de placer atropellando cisnes en Hyde Park. Es bastante divertido, pero recuerda que se trata de un juego. No harías algo así en la vida real. ¿A que no?

¿Te crees un tipo listo? Muy bien. A ver si eres capaz de hacer que la gente se suba a la cubierta de tu capó para luego (y ésta es la parte difícil e interesante) asegurarte que salen ilesos por su propio pie del incidente. Para variar un poco y seguir en esta línea un tanto sanguinaria, a ver a cuántos puedes atropellar en un minuto. Nuestro récord está establecido en más de 32. Pero no lo intentes en la vida real.









MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

A buen seguro, necesitarás un poco de ayuda: el *bonus* de vida o, si lo prefieres, el escurridizo lanzallamas. La ayuda que te indicamos a continuación te permitirá eso y muchas cosas más:

Hay una vida extra oculta en una caja en medio de la Torre de Londres...

... y hay otra en la Battersea Power Station.

En un grupo de edificios de la zona de Northwest Mile End hay una tarjeta para salir libre de la cárcel. Muy útil.



También puedes encontrar un soborno para la policía en una caja oculta en un grupo de edificios en la zona central de Bow. Te irá muy bien como último recurso si has caído en manos de la bofia.

Hallarás un lanzallamas escondido en una caja cerca del río en Bermondsey. En la parte inferior derecha del mapa, hallarás un Kill Frenzy.





PEQUEÑOS TRUCOS

Ridge Racer Revolution

Coches extra

Dispara contra todas las naves durante el juego de carga Galaga '88 (no se necesita un marcador perfecto) para poder elegir entre ocho coches distintos.

Alejar o acercar el zoom

Mientras estés en carrera con la visión exterior pulsa Start para parar el juego. Mantén pulsado Triángulo y L1 o R1 para acercar o alejar el *zoom*.

Controla el proyector

Mantén pulsado R1 y R2 y usa el Pad para mover el proyecto en la pantalla pequeña. Pulsa X para cambiar el tamaño del proyector.

Soul Blade

Lucha como Soul Edge

Introduce ALL como nombre. De modo alterno, completa el juego con todos los personajes normales en cualquier tipo de dificultad o de juego durante un total de veinte horas acumuladas.

Tekken 2

Cabezas y manos grandes

Activa todos los personajes y mantén pulsado Select mientras eliges tu jugador. Mantén pulsado el botón hasta que empiece la lucha. Mantén pulsado Select cuando cambie la ronda para aumentar más su tamaño.

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

GANGAS SOBRE RUEDAS

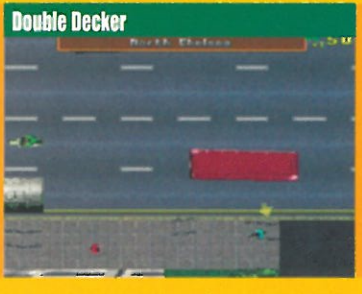


En *GTA London* hay un total de 36 vehículos a tu disposición y todos tienen sus ventajas y desventajas. Aquí tienes un resumen de algunos de los más populares —y de los más raros— que encontrarás.









Nombre: Jugular E
Nombre más adecuado: Jaguar E
Tan rápido como se supone. De conducción muy difícil pero fantástico en carreteras anchas, largas y rectas.

Nombre: Double Decker
Nombre más adecuado: London Bus
Conducción tonta, es casi imposible frenar y derrapa demasiado. En resumen, un desastre.

Nombre: Tour Bus
Nombre más adecuado: Tour Bus
Muy parecido a Double Decker, con la diferencia que ofrece el dudoso placer de tener en tus manos a unos 40 turistas americanos y japoneses chillones.

Nombre: Myni
Nombre más adecuado: Mini
Uno de los coches británicos más famosos de todos los tiempos y que ha sido modelado con absoluta precisión en esta versión para consola. Pequeño y lento pero toma las curvas como un auténtico demonio. Date una vuelta.

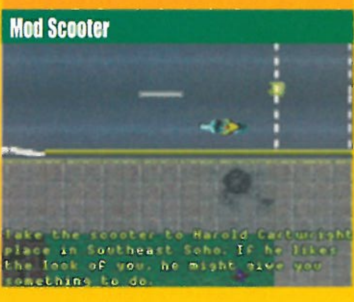
Nombre: Mod Scooter
Nombre más adecuado: Vespa/Lambretta
En tu primera misión tienes que elegir una de las dos. No es muy práctica, pero tampoco está mal del todo.

Nombre: London Cab
Nombre más adecuado: London Cab
Tu oportunidad perfecta para aprender a asomarte por la ventanilla, gritar obscenidades y molestar a todo el que encuentres a tu paso... No es como los auténticos taxis de Londres, por supuesto.

Nombre: Bug
Nombre más adecuado: Volkswagen Beetle
Otro clásico. El coche de los años sesenta. Es bonito para dar un paseo, pero un desastre en una persecución.







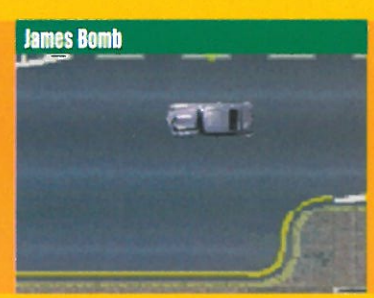
Nombre: Jug Swinger
Nombre más adecuado: Jaguar E Especial
Muy a lo *Austin Powers*. Para desmelenarse a lo loco.



Nombre: Camper
Nombre más adecuado: Volkswagen Camper
El típico VW de clase 2 y el mejor vehículo que se haya creado jamás. Probablemente.

Nombre: Crapi
Nombre más adecuado: Ford Capri
Incluso antes del Escort, el MR2 y el Peugeot 205 GTI... el auténtico.

Nombre: MC Hamper
Nombre más adecuado: MG Midget
Demasiado rápido, con un control desastroso. Bastante parecido al auténtico.







Nombre: James Bomb
Nombre más adecuado: Aston Martin
La única oportunidad que tendremos la mayoría de nosotros de conducir uno de los mejores coches de todos los tiempos. Rápido, bueno en las curvas y súper elegante.

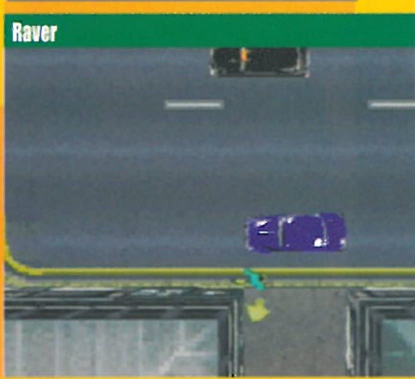
Nombre: Raver
Nombre más adecuado: Rover
Si te gusta pasear, es el coche indicado. Pero un poco aburrido.

Nombre: Copper
Nombre más adecuado: Police Car
Muy, muy bueno. No sólo puedes oír la radio de la policía, sino que tendrás un coche muy rápido que se maneja de maravilla. ¡Pruébalo!

Nombre: Ranger
Nombre más adecuado: Land Rover
Más rápido de lo que crees y con una excelente conducción. PSP



James Bomb



¡Trucos!

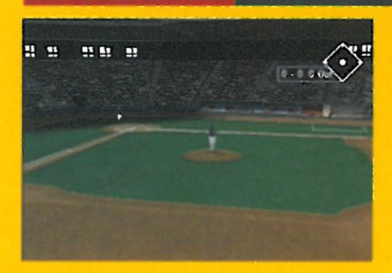
Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado: PSP N.º 25 ● Puntuación: 75%

Triple Play 2000

Quienquiera que dijo que el béisbol es un deporte de caballeros es un mentiroso de tomo y lomo. Lo que queremos es abofetear al pitcher, pisotear al árbitro y correr por todo el campo como desesperados… más o menos. Ponte morado practicando trucos con uno de los grandes deportes (más o menos) desconocidos en nuestro país

LOS COMENTARISTAS



Al principio, los comentarios son buenos pero al cabo d un tiempo las mismas frases se repiten una y otra vez. Se podría controlar lo que dicen introduciendo alguno de los siguientes códigos durante el juego.

Comentario histórico
Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Arriba, Triángulo, Derecha, Círculo.

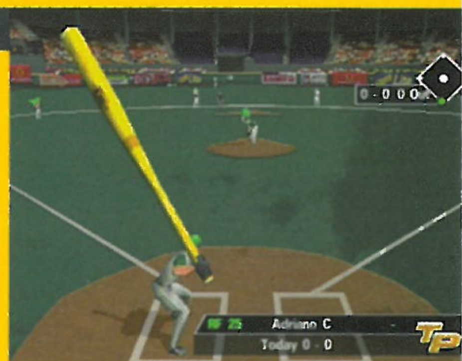
Trivia
Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Abajo, X, Derecha, Círculo.

Tiempo
Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa X, Abajo, Triángulo, Arriba.

Información adicional sobre el bateador
Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Izquierda, Cuadrado, Arriba, Triángulo. Nota: esto sólo afecta a algunos de los jugadores.

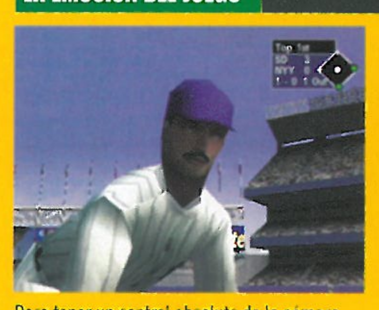
DREAM TEAM

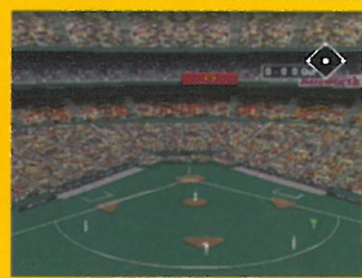




Para jugar como el equipo de ensueño de Electronic Arts, selecciona la opción «juego a uno» del menú principal. Pulsa [Izquierda, Derecha] seis veces en la pantalla de selección de equipos. Dirá la frase «Triple Play Baseball» para confirmar que se ha introducido el código correcto y podrás disfrutar con los mejores bateadores.

LA EMOCIÓN DEL JUEGO

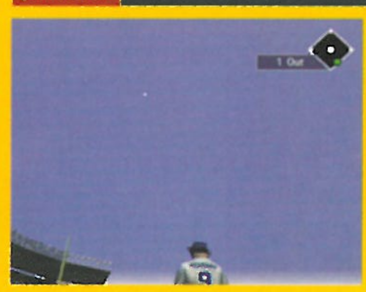


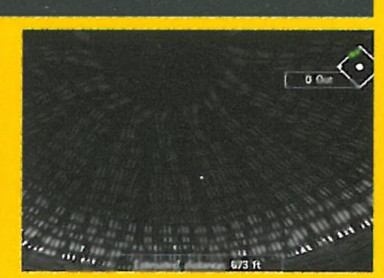


Para tener un control absoluto de la cámara, debes introducir el siguiente código durante cualquier momento del partido:
Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda. Pulsa R2 para acercar el *zoom* o L2 para alejarlo y hallar la posición ideal. Para bajar la cámara pulsa Cuadrado. Para elevarla, presiona Triángulo. Mantén pulsado L1 y usa el Pad para aumentar la velocidad de movimiento de la cámara. Puedes experimentar a placer.

● «Venga muchacho... te voy a enseñar lo que es bueno. Te vas a tragar la bola.»

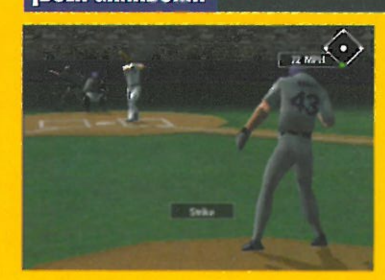
¡A CASA!

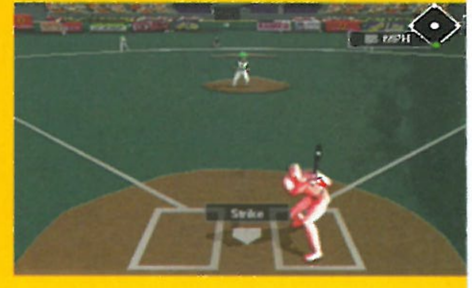


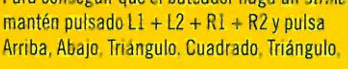


Para conseguir un *home run* automático debes mantener pulsados los cuatro botones laterales y pulsar Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Izquierda y Derecha antes que el pitcher lance. Oirás un zumbido. Eso quiere decir que el truco ha funcionado. Ahora debes conseguir un *strike* usando Cuadrado. Esa bola llegará a la luna. O quizá hasta Urano. Es un truco genial.

¡BOLA GANADORA!







Para conseguir que el bateador haga un *strike* mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Arriba, Abajo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado. Oirás un zumbido. Eso quiere decir que ha funcionado. PSP

● Analizado: PSP N. º 25 ● Puntuación: 68%

Street Fighter Collection 2

Bienvenido al mundo de los mamporros, puñetazos y bolas de fuego. A pesar de los gráficos simples y de la falta de movimientos especiales tienes una gran riqueza de estrategias y tácticas a tu disposición. Bloqueos, lucha cuerpo a cuerpo, combos... Lo tiene todo para que te diviertas. ¡A luchar!

CONSEJOS BÁSICOS

Aprende a bloquear

Lo primero y más importante que debes aprender antes de iniciarte en cualquier *beat 'em up*, y muy especialmente en *Street Fighter*, es el bloqueo. Un buen ataque nace de una defensa sólida. Mantén el Pad en dirección contraria a la que estás mirando para bloquear cualquier ataque estático o de salto. Para bloquear los ataques bajos, mantén el Pad abajo y atrás.

Técnicas de lucha cuerpo a cuerpo

Cada personaje tiene un golpe o una llave, o incluso ambos. Para ejecutarlos debes mantener el Pad hacia delante o hacia atrás cuando estés muy cerca de tu adversario y pulsar el botón que corresponda. La mayoría de los golpes usan el Middle Punch (medio puñetazo) o el Kick (patada) o bien el Heavy Punch (súper puñetazo) o el Kick (patada). Prueba todos esos botones con cada uno de los personajes para descubrir sus técnicas del cuerpo a cuerpo. No podrás recibir un golpe mientras estés bloqueando, pero sí cuando sólo estás aguantando el Pad.

Puntos fuertes de ataque

Hay seis botones con los que puedes atacar: tres puñetazos y tres patadas. Los ataques flojos no causan demasiado daño, pero son muy rápidos. Los ataques regulares son una buena mezcla de velocidad y daño. Los ataques fuertes pueden hacer mucho daño, pero son muy lentos. La clave para una buena ofensiva es una buena mezcla de los tres.





HABILIDADES MÁS AVANZADAS

Cross up

Requiere una gran área de ataque en el aire, como en el caso de la patada de Ken y Ryu o el ataque medio de Guile. La clave reside en saltar sobre tu contrincante y dar la patada en la nuca. Es muy difícil bloquear este movimiento. Se llama Cross Up. Es genial en los combos ya que te permite aterrizar mucho más cerca de tu rival y asestar muchos más golpes.



Nip up

Aquí tienes que efectuar un movimiento en cuanto te levantas del suelo. Cuando lo ejecutas con un Dragon Punch, un Spinning Bird Kick, un Jab Head Ram o un Teleport serás invencible durante un breve periodo de tiempo. Es la única forma de evitar un movimiento que te habría matado si hubieras intentado el bloqueo.

Combos

Es la primera vez que se usaron los combos en un juego. Al principio se llamaron dos en uno y su premisa básica es interrumpir un ataque normal con un movimiento especial, con lo que se para la animación de la recuperación para dejar paso al especial. Su ejemplo más claro puede verse con Ken y Ryu. Ejecuta un Standing Uppercut e introduce rápidamente el comando para realizar un Dragon Punch. Mira cómo el Uppercut se convierte en un gratificante uno-dos con el Dragon Punch.







¡TRUCO RÁPIDO!

- *Guerras de coches*

Cada personaje tiene su propia forma de destruir el coche. Aquí tienes una breve selección:

Ken/Ryu – Usa golpes de hacha e[n] el lado izquierdo y pequeños Dragon Punch en *SF2* o *SF3: CE*.

Blanka – Usa patadas fuertes en l[a] izquierda y electricidad en el lado derecho. No uses la electricidad e[n] el lado izquierdo porque tendrás que esperar durante siglos

E. Honda – Usa patadas fuertes e[n] el lado izquierdo y luego un Hundred Hand Slap en el derecho

Chun Li – Usa puñetazos regulare[s] al principio, luego el Hundred Foo[t] Kick.

Zangief – Al principio usa el Laria[t] en ambos lados.



MANUAL DE PERSONAJES





A continuación te ofrecemos un análisis de cada personaje, que no se centra en sus movimientos especiales, sino en las estrategias que utilizan. Resultan fundamentales en un combate en serio, pero sólo con práctica podrás llegar a dominarlas.

Ryu

Estrategia general

Ryu prefiere utilizar sus bolas de fuego y sus Cyclone Kicks más que su Dragon Punch. En vez de limitarte al uso de intensas bolas de fuego y largos Cyclone Kicks, mezcla los distintos puntos fuertes de su ataque para ejecutar bolas de fuego lentas. Los Cyclone Kicks cortos son fantásticos para confundir a tus rivales y te permiten usar combos fáciles.

Ataque

Salta con una patada fuerte. Si tu rival no la bloquea, pasa directamente al combo. Si lo bloquea, avanza durante medio segundo y lanza los ataques.

El mejor combo

Salta, patada fuerte, un puñetazo estático y continúa con un Cyclone Kick. Le harás pupa, pero puede ser de difícil ejecución.

Ken

Estrategia general

Muy parecido a Ryu, salvo que Ken prefiere el Dragon Punch a su bola de fuego. El Cyclone Kick sigue siendo una gran arma, sobre todo cuando se mezcla con ligeros Dragon Punch.

Ataque

Ken es capaz de ejecutar el truco de la bola de fuego con Dragon. Si lanzas una lenta bola de fuego, cuando tu rival salte hacia ti, aséstale un buen Dragon Punch para hacerle caer.

El mejor combo

Salta, puñetazo fuerte, puñetazo fuerte estático y Dragon Punch.

Chun Li

Estrategia general

Chun Li ha sido un personaje muy débil en cada una de las entregas de la serie hasta *Street Fighter Alpha*, pero si utilizas sus cualidades de la mejor forma puede llegar a ser muy buena. El Head Stomp es un gran movimiento contra personajes más potentes y el Hundred Foot Kick puede ser extraordinariamente poderoso cuando lo utilizas contra un rival acorralado en la esquina. Usa su Mid-Air Throw siempre que puedas, pero evita los saltos desde la pared, ya que serás atacado por la espalda cada vez que lo intentes.

Ataque

Anda hacia tu contrincante dando golpecitos con un puñetazo regular. O haces esto, o lanzas un puñetazo rápido que, de ser bloqueado, te dejará la opción de un golpe flojo.

El mejor combo

Salta, puñetazo fuerte, puñetazo estático y Hundred Foot Kick.

E. Honda

Estrategia general

Honda fue un personaje bastante flojo hasta *Hyper Fighting*. Con su Light Head Ram es invencible al principio con su gran defensa en el aire. Cuando entres usa su patada regular que consigue un estupendo aterrizaje sobre el vientre. A continuación pega una patada fuerte para conseguir un peligroso combo de tres golpes. El Hundred Hand Slap es mejor cuando el rival está acorralado porque te garantiza cinco golpes certeros.

Ataque

Honda sólo tiene la patada estándar como ataque importante. Puedes cambiar el golpe por una llave.

El mejor combo

Salta, patada fuerte, esquiva un puñetazo regular y lanza un Head Ram.

Zangief

Estrategia general

El juego de Zangief se basa en su Spinning Piledriver. Usa el Chest Drop para aproximarte y lanza el Spinner. Puedes utilizar tu Lariat como defensa antiaérea, aunque la sincronización es vital para que funcione.

Ataque

Salta con una patada ligera, lo que causará una caída de rodillas, y ejecuta el Spinner en cuanto aterrices. Los daños serán considerables.

El mejor combo

Salta, patada fuerte, esquiva dos puñetazos ligeros y usa el Lariat.

Dhalsim

Estrategia general

En un principio fue concebido como personaje fuerte, pero Dhalsim es el más débil de todos, sobre todo por su falta de defensa antiaérea. A pesar de todo, puedes mantener a tu rival en jaque con patadas estáticas regulares o lanzando puñetazos fuertes. Nunca uses el comando Head Drill porque siempre será contrarrestado.

Ataque

Lanza una bola de fuego lenta, y cuando salten sobre él lánzalos por los aires con una patada estática. De esta manera, no se podrán acercar.

El mejor combo

Salta, Foot Drill, esquiva una patada regular y lanza un Yoga Fire.

Guile

Estrategia general

El personaje más fuerte del juego. El motivo es que casi no tiene tiempo de recuperación de su Sonic Boom. Esto permite ejecutar algunos combos geniales. Usa el Crouching Middle Kick, seguido de un Sonic Boom para mantener a tu rival en vilo y si llega a saltar, usa un Flash Kick.

Ataque

Acorrala a tu adversario y lanza un Sonic lento. Ahora puedes lanzar el golpe.

El mejor combo

Salta, puñetazo fuerte, evita un puñetazo regular, haz un Sonic Boom y lanza otro puñetazo fuerte.

Blanka

Estrategia general

Blanka es muy rápido y es más útil en una estrategia ofensiva. Evita usar su Rolling Attack porque a pesar de que es muy peligroso y rápido, si te devuelven el golpe sufrirás de lo lindo. Cuando marques con un salto ofensivo sigue con un Medium Headbutt y obtendrás un maravilloso combo de tres golpes que puede llegar a hacer perder el conocimiento a tu rival.

Ataque

Salta con un puñetazo fuerte y lanza un Head Munch.

El mejor combo

Salta con una patada fuerte mientras esquivas una patada regular y lanzas un Heavy Rolling Attack. PSP



PEQUEÑOS TRUCOS

Vista estructura alámbrica

Cuando hayas activado todos los personajes ocultos, mantén pulsados L1 y L2 en la pantalla del menú principal. Entra en cualquier modo manteniendo pulsados esos botones. Cuando empieces estarás mirando al rival a través de la estructura alámbrica de tu propio personaje.

Vista estructura alámbrica II

En el segundo controlador de la pantalla del menú mantén pulsados R1 y R2 y entra en el modo Entrenamiento. Sigue manteniendo pulsados los botones y cuando empieces te estarás mirando a ti mismo a través de la versión estructura alámbrica de tu rival.

Time Crisis

Modo Fácil

En la pantalla donde se puede elegir el modo arcade o Contrarreloj apaga la pantalla para acceder al modo Fácil. Ahora empiezas con cinco vidas.

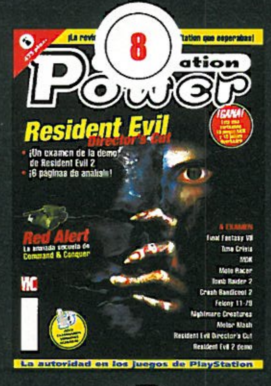
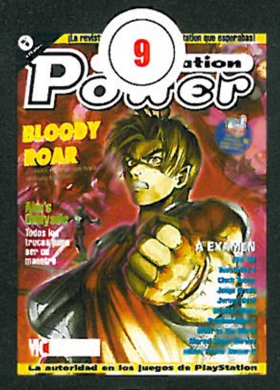
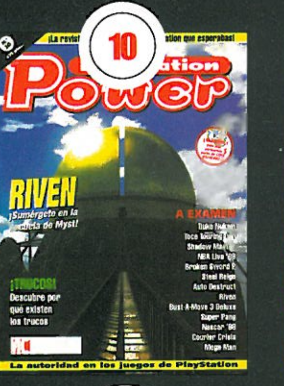
TOCA Touring Car

Modo truco

Introduce uno de los siguientes nombres de jugador para activar la correspondiente función de truco. Tiff Needell dirá modo Truco activado para confirmar la introducción del código correcto.

Desactiva la detección de colisiones – CMNOHITS
Mejor tracción – FLEX
Colores de fondo de discoteca – MDISCO
Desbloquear todas las pistas – HAMMO
Vista de helicóptero – CMCOPTER
Fondo de cielo estrellado – CMSTARS
Coches *bonus* – CMGARAGE
Desbloquear todos los coches – GONGOGO
Disparar contra otros coches – TANK
Modo go-kart – CMCHUN
Coches agresivos – CMMAYHEM
Manos grandes sobre el volante - CMHANDY

TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE


















Recorta por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20 08022 BARCELONA

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐
16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐ 24☐ 25☐ 26☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

Análisis

Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation

72



66



PlayStation Power te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.

Por fin un matamarcianos en tres dimensiones, veloz, intenso y de extremada belleza.

68

Vuélvete loco con este genuino juego de carreras para cuatro jugadores.

El juego más rapero de PlayStation vuelve a la carga. Baila hasta el amanecer con este título de Sony.

64

77

Y además...

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!

Un shoot 'em up revolucionario

Omega Boost

PlayStation Power ¡Genial!

Disponible: **Julio**
Precio: **7.490 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **SCEE**

Fabricante: **Polyphony Digital**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/Pad analógico/Dual Shock**

Por fin un matamarcianos en tres dimensiones, veloz, intenso y de extremada belleza. PlayStation está de enhorabuena

Si ya estás harto de eliminar marcianos que únicamente te ofrecen jugabilidad lineal o, como mucho, algunos decorados tridimensionales, tenemos la solución. Su nombre: *Omega Boost*. Un pedazo de juego que convierte bastantes de las anteriores emociones consoleras en un simple aperitivo sin sal ni pimienta.

Omega Boost es el nuevo título de Polyphony Digital; una especie de *Colony Wars*, con la velocidad de *GT* y la intensidad de *Doom*. Se trata de un juego en el que matar naves enemigas será tu gran objetivo, pero que, gracias a su velocidad y a la infinidad de sorpresas que te depara, se convertirá en una auténtica máquina quitasueño (más que nada por la de horas que vas a destinarle y si no al tiempo).

... de luz y de colooooor...

En *Omega Boost* todo es sorprendente y alucinante. En primer lugar, tenemos el apartado gráfico que es una verdadera gozada. Nunca antes se había visto, en PlayStation, tanto despliegue de efectos de luz. Parece que la paleta de colores utilizada en este programa sea infinita. Cada nave, cada desplazamiento, cada disparo, cada explosión tiene su efecto o efectos de luz. Y todos ellos son diferentes y de variada intensidad. Mención especial merecen los efectos utilizados para definir la trayectoria de nuestras balas rastreadoras.

Otro elemento importante es la creación de las diferentes naves. En este título no se han limitado a mostrarnos únicamente unos enemigos finales alucinantes, sino que también los enemigos pequeños están perfectamente detallados. Para apreciarlo mejor, no dudes en aprovechar al máximo la posibilidad que te ofrece la opción de repetición, que te permite detener el juego en el momento deseado y sobre el enemigo elegido.

Existen todo tipo de enemigos, desde el típico caza (al más puro estilo guerra del Golfo) o los veloces mech, hasta arañas metálicas tan grandes que convertirán tu salón en un lugar asfixiante, pasando por unos gusanos al estilo Dune y montones y montones de enemigos más. La variedad y la cantidad es tal, que, en las primeras partidas, destinarás más tiempo a observar a tus adversarios que a machacar sus mecanismos. Pero lo que más sorprende en *Omega Boost* es que, teniendo en cuenta su calidad gráfica, se haya podido dotar al juego de un motor tan perfecto y veloz. Este título te ofrece la posibilidad de moverte con toda libertad por un espacio completamente abierto e inmenso. Pero además, su velocidad es tan impresionante que durante casi

Recréate en un universo lleno de colores

● Una de las mejores formas de apreciar el excelente trabajo gráfico realizado por los chicos de Polyphony Digital es utilizar la opción de repetición. Podrás guardar tus mejores momentos en la tarjeta y ralentizar los ataques, darles velocidad, mover la cámara y montones de posibilidades más. No desaproveches las posibilidades que te brinda esta excelente opción.



▲ Para apreciar mejor estas imágenes, nada mejor que la repetición.


▲ Fíjate en los miles de detalles que muestra este pedazo de nave.

¡Qué miedo!

● Los enemigos son una gozada. Pero los enemigos gigantes son alucinantes. No sólo te los encontrarás al final de la fase, sino que aparecerán en medio de éstas. Están súper detallados y se mueven a la perfección. Repetimos: ¡son una gozada!


▲ Destruir a un tipejo gigante hará temblar tu Dual Shock como un loco.


▲ Deberás comprarte una pantalla kilométrica si quieres disfrutar de estos fenomenales gráficos.


▲ La base espacial. El señor Kubrick también recibe su homenaje.



▲ La pistola localizadora te resultará de gran ayuda.



▲ Algunos enemigos parecen sacados de *La guerra de las galaxias.*

toda la acción no habrá nada más en el mundo que tu pequeña pantalla y tú.

Somos todo oídos

El apartado sonoro en *Omega Boost* es también una gozada. Una excelente recopilación de temas casi todos roqueros que intensifican la acción de tal manera que pareces sumergido en la película *Akira*. Pero no creas que todas las músicas son cañeras. También encontrarás temas que desprenden misticismo por los cuatro costados. Como puedes ver, se trata de una banda sonora muy «a lo japonés».

Los efectos de sonido te dejarán «orejaabierto». Es increíble la cantidad de sonidos diferentes que atesora este título. Cada arma, cada enemigo y cada explosión tienen su particular manera de meterse en nuestro cerebro. Y siempre teniendo en cuenta la distancia a la que estamos de la acción. Una verdadera maravilla.

De armas tomar

Partiendo de la premisa que debes matar a todo aparato o bichejo que se cruce en tu camino, lo demás será cuestión de acostumbrarte a moverte por un espacio extensísimo lleno de enemigos al acecho.

Nuestro mech (tu robot volador) cuenta con dos tipos de arma al principio y con una tercera a medida que avanza la historia. Las dos primeras son simples balas lanzadas por nuestra poderosa pistola. La primera de éstas es una descarga de hasta tres disparos seguidos. La segunda, y la más práctica, es el arma localizadora. Este mecanismo de destrucción se pondrá en funcionamiento una vez hayas localizado a algún enemigo y sitúes una especie de diana a su alrededor. Una vez hecho esto, sólo deberás vaciar tu cargador y no preocuparte de nada más, ya que tus balas se dirigirán directamente a los enemigos. Como ves es un arma muy práctica; lástima que sólo puedas localizar seis enemigos a la vez.

La tercera, llamada Boost Power, viene a suplir a las típicas bombas de los matamarcianos de toda la vida. Tiene una barra de energía que se va cargando a medida que vas superando misiones y su potencial destructivo se adapta a las necesidades del momento. Si estás ante una nave pequeña, sólo utilizará una parte de su potencial. Si por el contrario estás frente a frente con una de las gigantescas naves enemigas, utilizará al máximo su poder destructor. No te pierdas ni un solo detalle de la utilización de este impresionante arsenal.

Pequeños fallos

Lástima que dos factores oscurezcan un poco el resultado final. El primero atañe a la imposibilidad de jugar dos jugadores simultáneos. El segundo: no es posible grabar y empezar desde el último punto que hemos grabado. Sólo la opción Time Attack te permite disfrutar de las pantallas ya finalizadas. Pero si quieres ir avanzando, tendrás que empezar desde el principio. Si eres capaz de olvidarte de estos pequeños fallos, es innegable que estarás ante una verdadera maravilla. PSP



***Omega Boost* es una de las experiencias más gratificantes que puedes encontrar en el universo PlayStation. Es rápido, intenso, colorista y está lleno de detalles. Un juego que se apoderará como un vendaval de todos tus sentidos.**

A FAVOR	EN CONTRA
+ Gráficos alucinantes	− No pueden jugar dos
+ Acción intensa y trepidante	− Tienes que empezar desde el principio si quieres avanzar
+ Sonido y música excepcionales	
+ Variedad de enemigos	
+ Las repeticiones	
+ La libertad que ofrece	

Puntuación 94%

Recréate en un universo lleno de colores

● La intro del juego es la típica secuencia que combina imágenes reales con imágenes generadas por ordenador. Lo más curioso del caso es que las voces que oirás de fondo hablan montones de idiomas diferentes. Si afinas bien tus oídos, incluso podrás apreciar algunas frases en castellano.



▲ Aunque podría formar parte de la acción, esta nave nodriza sólo aparece en la presentación.



▲ Un buen inicio para un juego trepidante y lleno de momentos alucinantes.





Análisis

Esos locos bajitos con sus locos cacharros

Speed Freaks

Disponible: **Agosto**
Precio: **8.490 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Funcom**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock/Pad analógico/Multi-Tap**

Compartir es divertirse

● Uno de los puntos fuertes de este juego creado por los chicos de Funcom es, sin lugar a dudas, la opción multijugador. Podrás partir la pantalla en cuatro gracias al Multi-Tap. El juego no pierde ni un ápice de diversión, más bien todo lo contrario, y los coches se mueven a una velocidad endiablada. Es cierto que se pierden muchos detalles gráficos, pero por lo demás, es la opción más divertida del juego. La mejor división en cuatro para PlayStation. No te la pierdas.



▲ Nada es más divertido que compartir tus correrías con tres colegas.



▲ Estamos ante la mejor, y más divertida, pantalla partida por cuatro para PlayStation.

Rompe con la seriedad y rigidez de los juegos de carreras y de los simuladores de coches

No existe —en el mundo de las plataformas de entretenimiento— una consola que ofrezca tanta variedad y calidad en juegos de conducción como PlayStation. Nadie puede ofrecer un catálogo de simulación de carreras tan excelente como el de la consola de Sony: *GT*, *Ridge Racer Type 4*, *Colin McRae* y compañía son un excelente ejemplo, además de una magnífica representación. Pero hay un subgénero que oscurece esta incuestionable hegemonía: los juegos de *karts*.

En este aspecto hay que reconocer, aunque nos pese, que N64 nos lleva cierta ventaja. *Mario Kart 64* es un juego que ha marcado un estilo propio dentro del software de entretenimiento. Desde su primera aparición, en la lejana Súper-Nintendo, todo el mundo ha intentado copiar o emular al divertido y desenfadado juego de carreras, protagonizado por el fontanero italiano. Pero nadie, excepto Nintendo, ha sabido sacarle el jugo correspondiente a este subgénero de conducción.

La historia en PlayStation no ha sido menos, aunque nadie se ha decantado claramente por este tipo de juegos, sí ha habido alguna aproximación al tema. *Twisted Metal*, y sus secuelas, podría entrar dentro del grupo, si no fuera por su alto contenido de violencia explícita. Con este panorama, aparece en escena *Speed Freaks*, título que está llamado a convertirse en programa de referencia de este tipo de juegos. Pero no se trata únicamente de una experiencia iniciática. Este juego de Funcom está en posición de convertirse en un verdadero clásico de la conducción alocada para nuestra querida PlayStation.



▲ Uno de los personajes que aparecen en este divertido e intenso programa.

Monstruos sobre cuatro ruedas

Centrémonos en el juego. *Speed Freaks* se podría definir como un juego de conducción en el que se prescinde del realismo para ofrecer diversión a raudales y jugabilidad alocada y desenfrenada. Un juego en el que el colorido, las jugarretas y la velocidad se reparten el pastel. Un título en el que lo más importante es llegar el primero de la carrera, cueste lo que cueste. Se trata de un CD en el que los personajes son tipejos de lo más estrafalario y sus vehículos no son menos.

Cuando elijas a tus personajes, te darás cuenta de la intención de sus desarrolladores. Parece que se hayan decantado por crear un universo paralelo al nuestro, con algunas referencias a nuestra sociedad, pero con sus propias leyes, geografía y, sobre todo, con sus propios personajes.

Éstos parecen una parodia de los arquetipos clásicos pero pintados y con un aspecto descaradamente infantil. Los hay de todo tipo. Ahí está, por ejemplo, el doctor chiflado, llamado Brains por su cerebro; Tempest, amante de la destrucción y de las sierras; Monica, en cuya mirada se desprende una inmensa maldad; Monty, el simpático y el más enrollado de la pandilla; Tabatha, la consentida y

mimada del grupo; y finalmente la pareja formada por Buster y Wedgie, dos brutos inseparables que comparten gamberradas y carreras. Estos personajes conducen atendiendo a su personalidad. Si Monty tiene menos aceleración, no sucede lo mismo con Tempest. Buster y Wedgie tienen más estabilidad, mientras que Tabatha es la otra cara de la moneda. Este factor adquiere una importancia vital en *Speed Freaks,* ya que no cuentas con la posibilidad de elegir vehículo. Nuestros protagonistas se desplazan sobre cuatro ruedas. Y cuando decimos cuatro ruedas queremos decir cuatro ruedas. No existen chasis, ni retrovisores, ni parachoques, ni nada por el estilo. Sólo un volante, cuatro ruedas y un tubo de escape. Es decir, sencillez, simplicidad y mucho ahorro.

Lo más importante es la personalidad de los participantes y sus características físicas. No olvides que son *freaks*, palabra que en castellano significa monstruo.

Los circuitos también responden a este tipo de patrón. Son deformaciones de la realidad: parques de atracciones inmensos, junglas frondosamente extrañas, desiertos de extrema luminosidad... Existen un total de 12 circuitos de lo más variado.

La calidad de estos decorados es impresionante; están llenos de detalles y muestran una cantidad de colorido fuera de lo común. Son tan grandes y tan completos que te olvidarás de la conducción mientras observas tu entorno. Estamos ante uno de los decorados más gigantes creados para PlayStation.

Pero lo mejor de todo es el motor del juego. Teniendo en cuenta la calidad gráfica y la infinidad de detalles en pantalla, este título no ofrece brusquedades de ningún tipo. Se mueve a una velocidad endiablada y los polígonos no desaparecen en medio de la acción. Se trata de una maravilla en colores.

Pocas opciones, pero divertidas

Si su apartado técnico es envidiable, su jugabilidad no lo es menos.

Las carreras son muy divertidas, sobre todo gracias a los ítems que puedes escoger para eliminar a los contrincantes. Balas, ráfagas de hielo o de fuego, propulsores y demás formarán parte de tu arsenal en esta carrera sin cuartel.

El mayor problema que encontramos en *Speed Freaks* es la dificultad de las carreras. En el nivel fácil, te costará un riñón acabar entre los tres primeros. Esta excesiva dificultad no se ajusta a un tipo de juego de aire infantil como es *Speed Freaks.* Una lástima. El entrenamiento será la única arma para combatir la dificultad, aunque este pequeño defecto resta demasiados enteros al producto.

El número de opciones o de modos de juego es otro punto negro en el título. En total existen cuatro modalidades, que en realidad se quedan en tres. Existe el modo Campeonato, con tres niveles de dificultad y cuatro circuitos por cada uno de ellos; el modo Time Attack, en el que deberás superarte a ti mismo con el típico fantasma que marcará tu mejor tiempo; otra de las posibilidades es el Face To Face, el típico juego de uno contra uno, muy divertido y recomendable. Pero es el último modo el que se lleva la palma. Se trata del modo multijugador. Una opción que, gracias a la utilización del Multi-Tap, permite que participen hasta cuatro jugadores a la vez. Una verdadera gozada. La mejor pantalla dividida en cuatro para PlayStation.

Como puedes ver, las opciones elegidas están bien realizadas, pero no aportan nada nuevo y son escasas. La inclusión de un modo Batalla o de algún subjuego con los personajes protagonistas hubiera enriquecido el programa. En definitiva, estamos ante un juego excelente que puede hacer sombra, en casi todo, a *Mario Kart.* Si no fuera por su elevada dificultad y su escasez de opciones, hubiera llegado a lo más alto. De todas formas, es un juego muy recomendable y único en PlayStation. PSP



Speed Freaks lleva a lo más alto las carreras de karts. Es divertido, rápido y atesora un apartado técnico envidiable. Lástima que sea tan difícil. Por suerte si juegas con otros tres colegas, no sufrirás tanto.

A FAVOR	EN CONTRA
+ La opción multijugador es fenomenal	− Es excesivamente difícil a primera vista
+ El apartado gráfico es estupendo	− Algún modo de juego más no hubiera estado mal
+ La música y los sonidos son divertidos y muy festivos	
+ Se mueve a una velocidad endiablada	
+ El diseño de los personajes es genial	

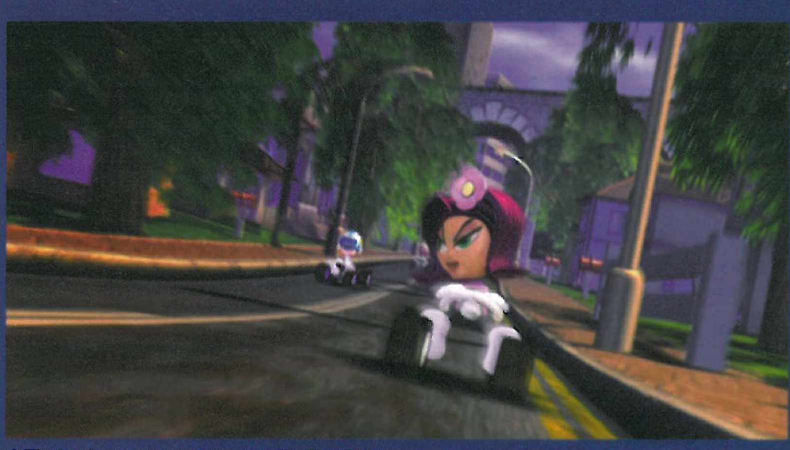
Puntuación 89%

Menudos monstruos conductores

● Los personajes que aparecen en *Speed Freaks* son de lo más curioso. Parecen mutaciones de arquetipos. Sus creadores han parodiado a una extensa fauna de chavales, dotándolos de unas cabezas descomunales y de unas características híper realistas. Menudos monstruitos.



▲ Monty es un trozo de pan. No te guíes por su expresión.



▲ Monica tiene unos preciosos y malévolos ojazos.



▲ Este que muestra su enorme capacidad intelectual no es otro que Brains.

Tu Pad convertido en guitarra



Um Jammer Lammy

Disponible: **Agosto**
Precio: **7.490 pesetas**

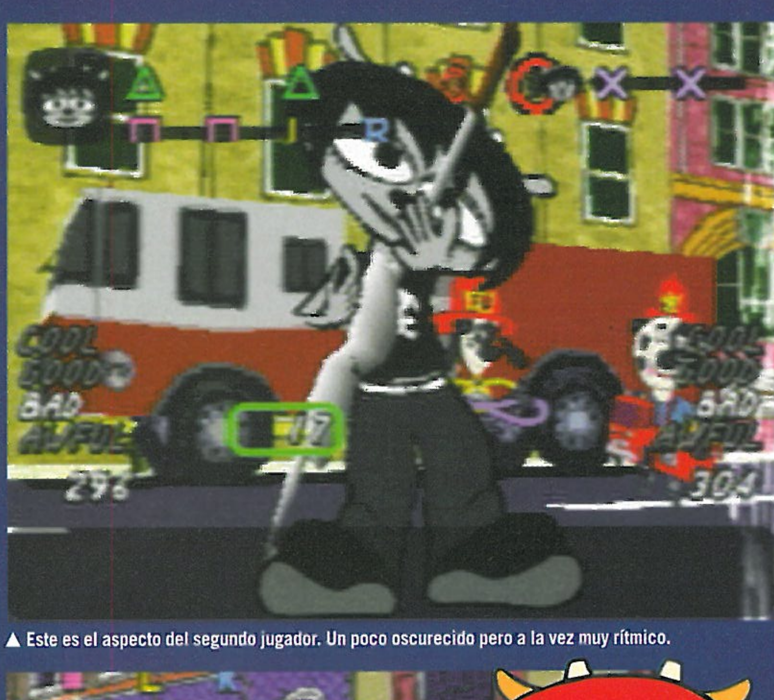
Jugadores: **1-2**
Editor: **Sony**

Fabricante: **SCEI**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Vibration**

Dos mejor que uno

● Una de las mayores novedades que ofrece *Um Jammer Lammy* es la posibilidad de participar en una curiosa batalla contra un colega. En ella deberás seguir el ritmo mejor que tu adversario e intentar que pierda el hilo musical. Puede recordar a *Bust-A-Grove,* pero es más original y, sobre todo, más fresco. Nada mejor que Lammy para dos.



▲ Este es el aspecto del segundo jugador. Un poco oscurecido pero a la vez muy rítmico.



▲ El primer jugador usará la Jammer original.

PaRappa, la mayor estrella de la música en PlayStation, ha pasado el testigo a una agresiva guitarrista

La ovejita Lammy tiene problemas de autoconfianza. No se atreve a enfrentarse al público. Va siempre con la cabeza gacha y su paso es lento y pesado. El malvado y rechoncho Lemmy le hace la vida imposible y ella, temerosa, es incapaz de plantarle cara.

Sólo en ciertos momentos nuestra heroína se siente fuerte. Son aquellos instantes en los que puede agarrar la púa de su guitarra y hacer ensordecer a todo el auditorio a base de riffs y de patear el wah-wah.

Este es el argumento y la protagonista (parecen sacados de un libro de autoayuda) de la secuela del archiconocido y súper original *PaRappa The Rapper.* Una nueva odisea musical donde la acción nos viene dada por el ritmo y en la que los protagonistas se dedican a mostrarnos sus increíbles movimientos de cadera.

Música maestro

Hace algo más de un año apareció un curioso juego para PlayStation. Un título que rompía todos los moldes creados hasta el momento en el mundo del software consolero. Su nombre: *PaRappa The Rapper.* El maestro del rap nos ofrecía una diversión innovadora y revolucionaria.

Su sistema de juego era tan sencillo y original como seguir el ritmo de la música, dividida por una especie de secuencias de botones, y si la repetías correctamente ibas avanzando pantallas. Había diferentes puntuaciones: genial, bien, mal y fatal. ¿El objetivo? No bajar nunca del bien, ya que en caso de no superarlo tenías que repetir la partida.

El juego causó verdaderos estragos entre los jugones, y sus temas son y serán verdaderos clásicos del mundo PlayStation. En Japón, (ya sabéis cómo son) la banda sonora fue incluso número uno en las listas de ventas.

Otro de los apuntes de originalidad que mostraba el juego era el aspecto gráfico. Ante nuestros ojos veíamos aparecer a unos personajes en dos dimensiones, que parecían haber sido atropellados por una apisonadora (de ahí su similitud con una hoja de papel), moviéndose por un entorno tridimensional.

Pero no todo eran virtudes, la notable dificultad y la longitud del juego (excesivamente corto) ensombrecían un poco el resultado final.

Aun así, el juego creó escuela y llegaron otros títulos que intentaron emular a *PaRappa* como *Bust-A-Grove* o *BeatMania,* este último a punto de aparecer en el mercado.

Rectificar es de sabios

Parece que su creador, el joven Masaya Matsuura, ha aprendido de esos pequeños errores y los ha corregido. ¡Vaya si lo ha hecho!

En primer lugar, para esta secuela ha ideado dos sistemas de juego. El primero sigue la pauta de su antecesor: ir avanzando a través de todas las pantallas pulsando sincronizadamente Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, L y R. Este sistema de juego sigue siendo bastante difícil. Sobre todo en lo que respecta a la geisha, ya que su ritmo arrítmico es difícil de seguir.

El segundo sistema de juego nos permite seguir el ritmo de los



temas sin necesidad de concretar en un botón, pulsando cualquier botón seguirás todas las canciones. Para acceder a este modo de juego debes ir a la opción de nivel y seleccionar Fácil.

En cuanto a la durabilidad del título, el juego ha ganado en número de pantallas y cada una de ellas es un poco más larga que las de su antecesor. De esta manera, la diversión es más duradera, ya que en *PaRappa* nos quedábamos con las ganas de más bailoteo.

El sistema de control y puntuaciones sigue siendo el mismo que en el título anterior. No bajes del bien o volverás a empezar.

Pero el trabajo de su creador no se ha quedado aquí. Nos ha obsequiado con un modo de juego para dos jugadores, en el que te enfrentarás a un colega que tomará la apariencia de una Lammy muy oscura. Esta opción es muy divertida y consigue elevar la calidad del juego a cotas insospechadas.

Ver, oír y bailar

No podemos comentar *Um Jammer Lammy* sin destacar el gran trabajo técnico conseguido por sus desarrolladores.

Los gráficos han ganado en solidez, colorido y animación. Siguen siendo divertidos personajes de papel en un mundo en 3-D. Entre ellos encontrarás viejos conocidos de la entrega anterior. Como el maestro Cebollino, un personaje de vital importancia en esta segunda parte.

Cuando estás ante una pantalla del juego puedes observar la cantidad de detalles que atesora: montones de caras diferentes, de movimientos de cámara y de colores... todo un espectáculo visual reforzado por divertidas coreografías dignas del Broadway de los años cuarenta.

Lo mismo sucede con el movimiento de los protagonistas, que se adapta como un guante a los ritmos de la impresionante música. Y, si el instrumento de nuestra protagonista es la guitarra, los temas que suenan hacen un pequeño repaso de este artilugio musical y los diferentes estilos entre los que ha dejado huella. La banda sonora de este título es la mar de variada; va del rock'n roll, al country, pasando por el trash, hasta la música psicodélica y siempre sin abandonar otros estilos. Gozarás con algunos temas muy pegadizos que, seguro, acabarán siendo el *leitmotiv* de muchos jugones. Podrás improvisar tus propios temas y hacer de DJ. Sólo una sombra asoma por encima del juego. Las secuencias de los iconos, que nos facilitan seguir el ritmo, están demasiado unidas y en muchos momentos pueden hacernos perder alguna nota. Si se hubieran espaciado más, quizá sería más sencillo.

Por lo demás, se trata de un juego genial, divertido, colorista, original y que supera con creces a su antecesor. Puede que no sea del agrado de todo el público, pero los que disfrutasteis con la primera parte, estaréis encantados con esta segunda. PSP

PlayStation Power

***Um Jammer Lammy* recoge el testigo de PaRappa y lo lleva más lejos, si cabe. Es mejor, más largo y presenta más opciones. Su punto flaco estriba en la dificultad de seguir algunas secuencias pero, por lo demás, es genial y muy divertido.**

A FAVOR	EN CONTRA
+ La música es excepcional + Es más largo que PaRappa + Los gráficos y las animaciones son excelentes + La opción para dos jugadores + PaRappa nos hará una visita	− Algunas secuencias son difíciles de seguir − ¿Gustará a todo el mundo?

Puntuación 91%

Secuencias intermedias

● Las secuencias intermedias son una de las partes más importantes del juego. Éstas nos colocan en situación y nos explican el estado de ánimo de la protagonista. En PaRappa eran divertidas y originales, pero en *Um Jammer* son divertidas, originales, largas, están bien hechas y desprenden colores por los cuatro costados. No te las pierdas y sigue la historia mejor que nunca.



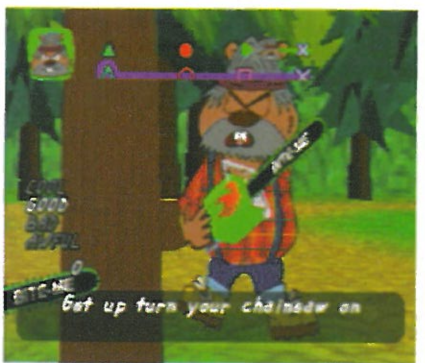
▲ No te preocupes. Nuestra heroína no se pondrá a conducir como una loca por el mundo tridimensional.



▲ Algunos colegas de la primera parte también acompañan a Lammy en su odisea.



▲ El piloto es un amante del trash metal. Lleva melenas bajo el gorro.



▲ Construye tu propia guitarra de madera gracias al castor forestal.



▲ Nuestra heroína disfruta de lo lindo talando y asesinando la naturaleza.

Point Blank 2

PlayStation Power ¡Genial!

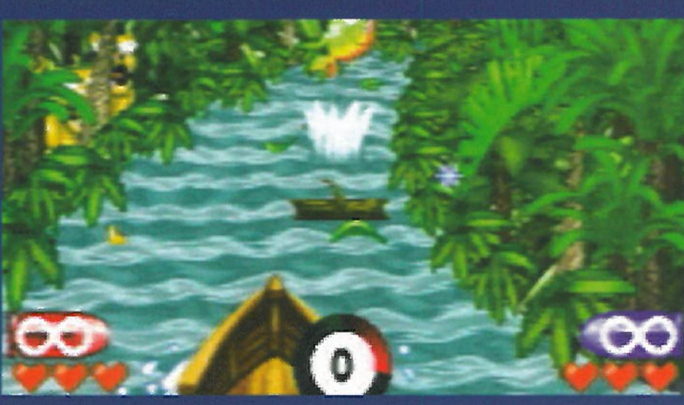
| Disponible: **Agosto** | Jugadores: **1-2** | Fabricante: **Namco** | Compatible con: |
| Precio: **7.990 pesetas** | Editor: **Sony** | Distribuidor: **Sony** | **G-Con 45/Tarjeta de memoria** |

El rey desconsolado

● En Theme Park salvar o no salvar a la princesa depende de la finalización (o no) de los cuatro parques temáticos que incluye el juego. En la casa del horror deberás atravesar una tenebrosa y laberíntica mansión antes de enfrentarte al enemigo final.
Otra de las pruebas te pondrá a los mandos de un velocísimo tren en el que deberás girar y dirigirte a los diferentes puntos que marque el trazado. En la conducción cósmica, el universo será tu frontera y la velocidad de tu nave, el tope. El último trayecto te pondrá en manos de una especie de submarino al estilo Nautilus. Si quieres que el rey deje de gastar pañuelos ya sabes qué tienes que hacer.



▲ No te librarás tan fácilmente de los píxels. Ni siquiera en el modo Theme Park.



► También las pirañas estarán al otro lado del visor.

Cuando creías que tu pistola se estaba oxidando, aquí llegan Don y Dan para desafiar tu puntería

La diversión viene en forma de secuela en este CD de Namco en el que los disparos y las dianas están a la orden del día. Si te gustó *Point Blank* (su antecesor) estamos seguros de que la segunda parte te va a encantar.

El Dr. Don y el Dr. Dan estaban muy aburridos en sus hogares. Vivir de recuerdos no es un modo de transitar por este mundo. La única manera de que estos simpáticos personajes (que parecen una parodia de los personajes de *Barrio sésamo* Epi y Blas) vuelvan a sonreír es desempolvando tu vieja y querida G-Con 45. Y ¿quién podría negarse?

La primera parte de *Point Blank* (que estaba inspirada en una recreativa) causó furor entre los usuarios de PlayStation, sobre todo entre los poseedores de la G-Con 45 (el arma creada por Namco para *Time Crisis*). A diferencia de los típicos juegos de pistola en los que vas avanzando a lo largo de un desarrollo lineal, este juego ofrecía un sistema de juego a base de pruebas. Cada una de ellas ponía en tela de juicio nuestra puntería y nuestra capacidad de descarga de disparos en el menor tiempo posible. La cosa, aunque sencilla, se convirtió en un hito de la diversión. Y más aún si tenemos en cuenta que el primer *Point Blank* permitía una acción simultánea para dos jugadores, algo realmente nuevo para un juego de pistola.

Quizá la falta de opciones de juego se convirtió en el punto negro del programa. Conocedores de este problema, los chicos de Namco han decidido subsanarlo, y han añadido más opciones de juego para que podamos disfrutar de larguísimas partidas apretando el gatillo.



▲ La pixelación en estas pruebas es algo exasperante.

Variedad

De las cuatro opciones que encontrarás, una es verdaderamente nueva. Se trata de Theme Park, en la cual te pones en la piel de un jovenzuelo que, un día de tranquila diversión en un parque de atracciones, se encuentra con un estrafalario rey. Éste le pide que salve a su amada hija. Para ello nuestro héroe deberá atravesar cuatro parques temáticos con el objetivo de liberar a la preciosa princesa. Con esta excusa irás transitando por diferentes recorridos y haciendo montones de pruebas.

Las otras tres ofrecen lo mismo que en la primera parte, aunque con alguna variante. Gozarás de la posibilidad de jugar dos jugadores simultáneamente, ocho jugadores por turnos, partidas en las que la máquina te retará a ir avanzando con una única vida, competirás contra tu adversario en un curioso duelo y tendrás la inevitable opción arcade además de alguna que otra opción más. Los creadores del juego nos ofrecen más variedad y, por tanto, más durabilidad.

Las pruebas han cambiado y, aunque muchas siguen conservando la estructura de la anterior entrega, hay tantas y algunas son tan divertidas e intensas que no podrás parar ni para tomarte un granizado de limón. Una de las


▲ La verde campiña, un paraíso hasta que llegaste con tu pistolón.



▲ No dejes ni un solo barril de una pieza.



▲ Cada vez estás más cerca.

▲ Bienvenido a la casa de los juegos, donde la diversión tiene forma de disparo.

pruebas más divertidas es aquella en la que tienes que desnudar al Dr. Don y al Dr. Dan a base de disparos y despojarlos de sus relucientes armaduras.

Como puedes ver, la diversión está asegurada. Jugar junto a un colega es genial. Tener la posibilidad de variar tantas veces y con tanta rapidez de pruebas es estupendo. Y todos estos factores ayudan a que *Point Blank* se convierta en una de las experiencias más divertidas y gratificantes del mercado para PlayStation.

¿Qué aspecto tiene?

El aspecto de *Point Blank 2* ha mejorado en comparación a su antecesor. Donde se notan las mejoras introducidas por sus creadores es en el acabado de los menús y opciones, así como en algunas animaciones de presentación. Si en la primera parte, la conversión era tan pura y dura que las opciones eran un simple trámite, en esta segunda entrega todos los detalles han sido tratados con el máximo esmero y delicadeza.

Las pruebas, aunque no deslumbran gráficamente, siguen con la tónica creada en el primer juego. Son sencillas, directas y muy coloristas. Siguen poniéndonos nerviosos las fases en las que debes disparar a personajes reales. La pixelación, que en la primera parte le daba un cierto toque anticuado, en esta segunda le da una visión pobre, así como un aspecto de programa inacabado.

En cuanto a la precisión, sigue siendo perfecta. La G-Con 45 es un arma que responde a la perfección en todos los aspectos. Es rápida y muy precisa y gracias a un mayor colorido y a los contrastes en *Point Blank 2*, el acierto del arma es inigualable.

Como podéis comprobar, estamos ante un juego que ofrece diversión a raudales, variedad hasta el infinito y tensión elevada a la máxima potencia.

Puede que su punto negro sean algunos gráficos utilizados para ciertas pruebas, y sobre todo que algunas de estas pruebas parecen simples reciclajes de la entrega anterior. Pero aparte de estas pequeñas cosas, se trata de un juego excepcional, ideal para los poseedores de la G-Con 45 y, para los que no dispongan de este periférico, de una excusa perfecta para adquirir esta poderosa arma creada por Namco. PSP

PlayStation Power

Una de las mejores maneras de pasar el rato. Tanto si estás solo, como si estás con otro colega o incluso si estás rodeado de ocho vecinos, la diversión está asegurada. Diviértete disparando sobre montones y montones de dianas.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Más modos de juego	➖ Si no tienes la G-Con 45
➕ Infinidad de pruebas diferentes	➖ Algunas fases parecen recicladas de la primera entrega
➕ Poder jugar dos a la vez	➖ La pixelación en algunos momentos
➕ La precisión del arma	
➕ Una explosión de color y diversión	

Puntuación 91%

Amigos para siempre

● El Dr. Dan y el Dr. Don irán apareciendo a lo largo de la historia para que les salves la vida. Barriles a punto para hacerlos explotar en mil pedazos, pirañas hambrientas o armaduras que ahogan de calor serán objetivos primordiales para salvar a estos divertidos y carismáticos personajes. Por cierto ¿no os recuerdan a algún personaje de *Barrio sésamo?*



▲ Cuidado no le vueles la manita al Dr. Don.




▲ ¿Cómo puede estar tan contento con una pistola apuntándole al cráneo?

◀ Seriedad ante todo. ¿Su diagnóstico doctor?

Evil Zone

Disponible: **Sí**	Jugadores: **1-2**	Fabricante: **Yusha**	Compatible con:
Precio: **8.490 pesetas**	Editor: **Titus**	Distribuidor: **Spaco**	**Tarjeta de memoria**

Los Power Rangers de PlayStation

● Se supone que se parece a un personaje *manga,* aunque Danzaivar se parece más a un Power Ranger. Pero no nos quejamos porque la historia empieza a tomar forma entre pelea y pelea.

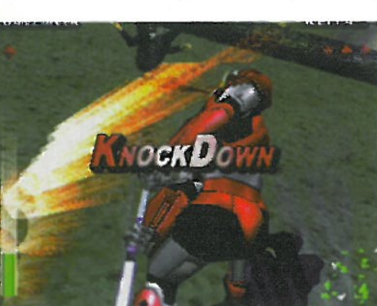




▲Estás enfadado, pero se te pasará pronto.

El método de los cristales

● Para completar *Evil Zone* no puedes limitarte a repartir puñetazos y patadas. Estos cristales te confieren el poder de usar ataques mortíferos. Es como aplicar un *power up* al chutar en *Viva Football*, pero mejor.



◀ ¡Abajo! Ya es demasiado tarde para reaccionar. Mala suerte, amigo.

◀ ¿Hace frío o es que acabo de activar un cristal?



▲ Acabas de darle a Keiya el poder de despacharse a gusto a puñetazo limpio. ¡Qué gozada!



▲ Es hora de levantar unas cuantas pesas.

Los juegos de lucha no son para manos delicadas, pero hemos hallado uno que las trata con cariño...

De las manos no nos preocupamos pero nos han salido ampollas en el cerebro. Después de horas y horas de aprender cientos de combos con *Street Fighter* y *Tekken*, tenemos la cabeza a punto de estallar. ¡Necesitamos un descanso! Ahora, con *Evil Zone* podrás elegir tus adversarios, lanzarlos contra la pared y bombardearlos con bolas de fuego con tan sólo tres botones.

Atrás, atrás, triángulo es todo lo que necesitas saber para llevar a cabo un ataque monstruoso contra tu enemigo. Pero no creas que *Evil Zone* es un *beat 'em up* para niños. ¡No! Es para los que disfrutan lanzando balones con *ISS Pro 98* pero, en realidad, lo que quieren es sumergirse en un auténtico *beat 'em up* y ponerse morados repartiendo leña. En el fondo se recrean provocando sufrimiento ajeno lanzando puñetazos a diestro y siniestro.

Cuerpo en movimiento

Como ves, se trata de una lucha táctica. Para ser el vencedor tendrás que saber cuándo bloquear, cuándo lanzar bolas de fuego y cuándo contraatacar. Tienes todos los movimientos, flechas eléctricas, cohetes humeantes y golpes imparables. Es igual que un *beat 'em up* normal y corriente con la diferencia que tendrás que pulsar un botón y una dirección para amargar el momento a tu adversario.

Bueno, casi. Si lo que quieres es machacar, tendrás que acumular cristales. Elige el momento adecuado, consigue un *power up* y lanza tu ataque más despiadado. Lo que ocurre es que no es tan fácil como parece porque tu enemigo estará lanzando puñetazos constantemente. Debes utilizar el cerebro y adoptar una estrategia. *Evil Zone* parece una película de dibujos animados. Incluso se presenta como tal cuando un hombre exclama «la próxima semana, en el octavo capítulo, nos enfrentaremos a Keiya». En ese momento Danzaivar, el que parece un *Power Ranger*, grita con entusiasmo «nadie logrará destruir el poder de Danzaivar». ¿Por qué todas esas referencias a los *Simpson*? Los menos exigentes lo encontrarán fantástico, pero los maestros de *Tekken 3* sabrán qué elegir. PSP



***Evil Zone* es muy divertido, sobre todo para quienes son incapaces de aprender todos los movimientos de *Tekken*, pero por eso mismo puede ser también demasiado simple.**

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Movimientos fáciles de aprender	➖ Puede ser demasiado simple
➕ Las historietas de dibujos animados son fantásticas	➖ Los gráficos no pueden compararse a los de Tekken
➕ Combos originales a mansalva	➖ Puede completarse en un par de horas
➕ El enemigo es de miedo	➖ No necesitas usar los power up al principio





Buenos y malos

● Maravilloso. Las bolas de fuego infinitas están a la orden del día. Sólo te faltan unos cuantos toques más. Engaña a tus enemigos y haz con ellos lo que te plazca...

► El muy canalla tiene una espada. Es una injusticia.

▲ Mejor que hayas afilado bien la espada porque la lucha está a punto de empezar.

Bloquear con firmeza

● Ya sabemos que es aburrido, pero saber bloquear es fundamental. Necesitarás ayudarte del láser en tus ataques. Danzaiva es duro de pelar cuando bloquea bien.

▼ Si no bloqueas, te llevarás una buena paliza. Si quieres buenos resultados, ya sabes a qué atenerte.

▲ Ni el bloqueo podrá ayudarte. Ahora tendrás que saltar para evitar los ataques.

● Si te gustan los dibujos *manga*, *Evil Zone* es el *beat 'em up* ideal para ti. Además, no te destrozará los dedos.

¡Qué combinación!

● Midori te ataca con un bate de béisbol mientras Kakurine te machaca sin cesar.

▲ Agarra el bate volante antes de que te atice. En cualquier caso, el resultado será bastante feo...

▲ ¡Vaya un súper héroe! Atízale por aquí mientras yo le machaco por allá. Una jugada genial.

Capcom Generations

Disponible: **Julio**
Precio: **7.490 pesetas**
Jugadores: **1-3**
Editor: **Virgin**
Fabricante: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Compatible con: **Pad analógico/ Multi-Tap**

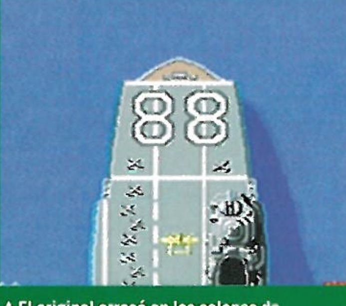
Wings of Destiny

● Uno de los padres del *shoot' em up* vuelve a casa para recordarnos las batallitas aéreas en pleno pacífico. El mejor de los tres es, sin lugar a dudas, *1943 Kai*. Es el más variado, el más detallado y el que se mueve con mayor fluidez. Además permite una acción simultánea para dos jugadores.



▲ Uno de los carteles originales para promocionar el juego.


▲ *1943* fue el primero en introducir acción simultánea para dos jugadores y barra de energía.


▲ El original arrasó en los salones de recreativas. Una buena combinación de acción y enemigos.

Sir Arthur se pone a pilotar un avión de la Segunda Guerra Mundial, mientras, a lo lejos, Commando intenta detener con granadas al caballero volador

Nos vamos haciendo mayores. No lo podemos remediar y mal iríamos si no fuera así. Cuando un juego consigue hacernos saltar las lágrimas y nos evoca aquellas tardes en las que la máxima distracción era jugar al Commodore, Spectrum o Amstrad; es en ese momento en el que se hace patente el paso del tiempo. Y, si alguien es culpable de nuestras faltas de asistencia a clase durante nuestra etapa escolar, esa es Capcom.

Antes de que aparecieran juegos como *Resident Evil*, *Dino Crisis* y compañía, la empresa nipona ya llevaba muchos programas a sus espaldas. La creadora de la saga *Street Fighter* es una de las más ilustres y experimentadas programadoras de juegos.

Siguiendo con la tónica empezada por los relanzamientos de las primerizas versiones de *Street Fighter* —convertidas en una especie de museo del entretenimiento—, y las versiones para Play del archiconocido *Megaman*, llega a nuestras pantallas la mayor colección de juegos «jurásicos» que podáis imaginar. Su nombre: *Capcom Generations*.

Al igual que sucedía con los diferentes volúmenes que recopilaban grandes éxitos de la poderosa Namco, con este lanzamiento los chicos de Capcom quieren mostrarnos su pasado. Pero no se limitan a unos cuantos juegos ¡no! Nos ofrecen un total de cuatro CD, con 13 títulos diferentes.

Unos CD que podríamos denominar temáticos, ya que cada uno contiene una saga, una época o un temario relacionado.

Además, se han incluido las antiguas presentaciones, las diferentes versiones de los carteles creados para su lanzamiento, instrucciones para finalizar el juego de una manera sencilla y rápida, la posibilidad de escuchar ciertos temas musicales y, sobre todo, la jugabilidad que los convirtió, a casi todos, en un hito de la historia del entretenimiento.

Bueno, pero vayamos al grano. Empecemos por la descripción de los discos, uno por uno.



▲ El único. El inimitable. El primero: *1942*



▲ *Ghosts'n Goblins* puede parecer algo anticuado pero sigue siendo un juego divertidísimo.

Volando voy, volando vengo

El primer CD de la colección lleva el apocalíptico título de *Wings of Destiny*. Como puedes imaginar la cosa va de altos vuelos, pero de verdaderos altos y clásicos vuelos. Porque en este CD encontramos las tres versiones del clásico *1942*. Un juego que causó verdadero furor cuando apareció en recreativa y que, posteriormente, sufrió diferentes versiones para las plataformas de entretenimiento de la época, tales como los ordenadores de 64 y 128K.

La cosa va de *shoot 'em up* en *scroll* vertical. A los mandos de un avión, deberás combatir a las hordas enemigas en el conflicto entre nazis y aliados.

1942, el primero de la saga, es el más sencillo de todos. Con un solo jugador en pantalla deberás cruzar océanos y zonas terrestres eliminando enemigos. Se trata de un juego primario, lento y con un apartado gráfico muy simple. Un título para verdaderos nostálgicos.

1943, el segundo de abordo, superó a su antecesor en todo su apartado técnico. Ahora te parecerá algo trasnochado, pero si lo comparas con su antecesor es evidente que hubo un cierto progreso. Es el primer juego de la saga que permitió dos jugadores simultáneos.

El tercero es una variación japonesa del anterior, que lleva como título *1943 Kai*. Sin duda, el mejor de la saga. Más rápido, más detallado gráficamente y sobre todo más adictivo y difícil. También para dos jugadores simultáneos.

Es un CD para verdaderos nostálgicos que, aunque no es ninguna maravilla, entretendrá a los menos exigentes.

El caballero de los calzoncillos blancos

Chronicles of Arthur es el título que recibe este segundo CD de la colección. Para nuestro gusto, se trata del mejor de los cuatro. En él encontrarás tres de los históricos títulos de Capcom.

También originaria del *Coin-op*, esta saga nos muestra las andanzas de Arthur, un caballero empecinado en salvar a la princesa de las garras de los fantasmas y los Goblins.

El juego utiliza el *scroll* horizontal, aunque en algunas ocasiones varía hacia un *scroll* vertical. Deberás aniquilar a todo tipo de enemigos que se crucen en tu camino, y para ello dispondrás de todo un arsenal de lo más variopinto. Encontrarás también, al final de cada fase al típico Jefe.

Aunque son tres títulos antiguos, todavía mantienen su increíble capacidad de seducción. Son adictivos, intensos, tienen una dificultad ajustada y unos gráficos que, pese a los años, están muy bien. Muy recomendable para todo tipo de consoleros.

El inicio

El tercer CD, llamado *First Generation*, contiene cuatro juegos que parecen creados por los usuarios de la Net Yaroze. Son títulos que marcaron el inicio de Capcom y que se convierten en divertidas curiosidades para jugones que anteponen la diversión a la calidad.

Vulgus es un *shoot 'em up* que sigue las directrices de *1942* pero que está situado en el espacio, o sea, un matamarcianos. Es sencillo en todos sus aspectos y los que no lo conocieron en su lanzamiento original no tendrán una especial predilección por él.

En *Son Son* llevarás un animalejo a través de unas pantallas divididas por pasillos. Gracias a tus disparos irás eliminando enemigos que vienen en tu contra. Se trata de un juego muy sencillo y no excesivamente adictivo que parece el padre de *Double Buble*. También para dos jugadores simultáneos.

Higemaru es otro juego de estructura extraña, aunque puede recordar a *Bomberman*, en el que bajo la piel de un marinero debe-

Chronicles of Arthur

● El CD de las leyendas artúricas es, posiblemente, el mejor de los cuatro. Pero si tenemos que destacar un juego por encima de los demás, ese es sin duda *Super Ghouls'n Ghosts*.
Gráficamente sigue siendo bueno y mira que han pasado años. Además ofrece increíbles dosis de diversión.



▲ Si no vas con cuidado acabarás en cueros.



▲ *Super Ghouls'n Ghosts* es una de las maravillas de este *revival* nostálgico.



▲ Las andanzas de Schwarzenegger en plena jungla.



▲ Matamarcianos puro y duro, venido de la época jurásica.

rás eliminar a unos piratas a base de barrilazos. Es pobre, pero seguramente se trata del título más divertido de este CD.

Por último, tenemos *Exed Exes*, un matamarcianos en *scroll* vertical. Es mucho más completo que *Vulgus*, y ofrece una jugabilidad más variada.

Seguramente estamos hablando de uno de los primeros juegos que permitió una acción para dos jugadores simultáneos.

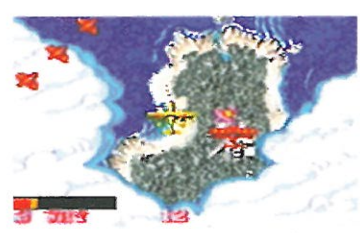
A las barricadas

El último disco de la avanzadilla compiladora lleva por título *Blazing Guns* y es el más violento y sanguinario del cuarteto. En él encontrarás los juegos con más acción de este particular museo. Creemos que se trata de uno de los mejores CD de la colección, quizá por detrás de *Chronicles of Arthur*.

Empecemos por un pedazo de clásico: *Commando*. Un juego que ha marcado un antes y un después dentro del mundo de las recreativas, y que traspasó este mundo para convertirse en un poco recomendable film protagonizado por Arnold Schwarzeneger.

Metido en la piel de un mercenario deberás cruzar montones de territorios, enfrentándote a innumerables enemigos con la única ayuda de una escopeta y unas granadas. Es variado e intenso, pero lo cierto es que se ha quedado un poco anticuado.

Mercs es algo así como una versión avanzada de *Commando*. Con la misma estructura, aparte de algún



▲ En *1943 Kai* los programadores jugaron con la perspectiva.

cambio de *scroll*, este juego está mejor acabado y presenta una acción más variada e intensa. Es uno de los mejores de esta colección y permite jugar a tres personas usando el Multi-Tap.

Y llegamos al último. Su nombre: *Gun Smoke*. Se trata de un juego básicamente como los anteriores (matar enemigos recorriendo montones de escenarios gracias a un movimiento de pantalla vertical), pero situado en el lejano Oeste.

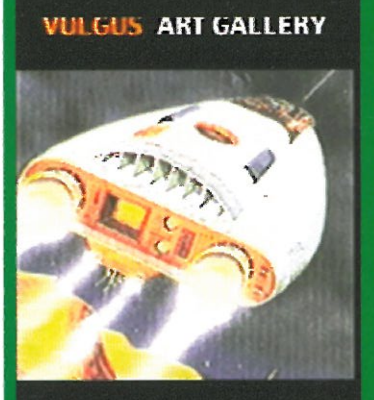
Es el más flojo de los tres. Es poco detallado, está falto de intensidad y tiene un sistema de disparos algo incómodo.

Visiten nuestro museo

Como podéis ver estamos ante un lanzamiento para nostálgicos. Pero no se trata únicamente de un juego para carrozones de lágrima fácil ya que algunos títulos siguen sin perder su frescura y aportan grandes horas de diversión. Puede que algún caso en concreto os haga soltar alguna que otra carcajada, pero son los embriones de los grandes juegos de hoy y, además, hay tantos que seguro que más de uno te conquistará. PSP

The First Generation

● El peor y más simplista de los cuatro CD de la colección. Parece una compilación de juegos embrionarios. Pero su simplicidad, su falta de detalles y su aspecto inacabado juegan muy en su contra. Sólo para verdaderos nostálgicos.



▲ *Vulgus*, muchas naves y pocas nueces.

▲ *Son Son* tiene un planteamiento sencillo. ¿O será simple?



▲ *Higemaru*, una especie de *puzzle* para marineros de agua dulce.



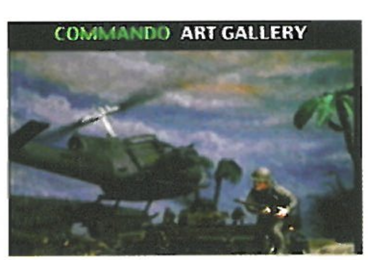
▲ *Exed Exes*, el primero para dos jugadores.

Blazing Guns

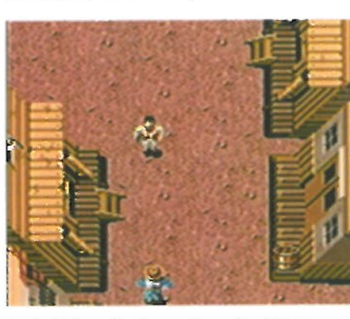
● *Commando* es un clásico venido a menos. *Gun Smoke* es excesivamente sencillo aunque con alguna dosis de diversión. Y *Mercs* parece un juego cercano, divertido, bien hecho, variado y, sobre todo, permite acción para tres jugadores simultáneos. Uno de los mejores.



▲ *Mercs*: calidad, intensidad y acción sin límites en un programa excelente.



▲ *Commando* sigue siendo un pedazo de clásico, pero los años no pasan en balde.



▲ Del lejano Oeste nos llega *Gun Smoke*, divertido pero algo sencillo.

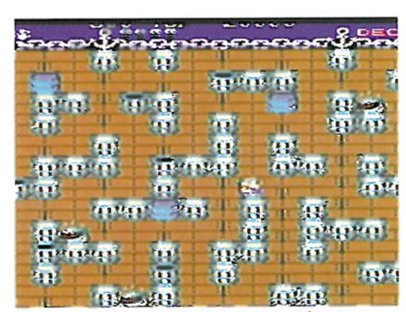


PlayStation Power

Es difícil valorar un juego de este tipo. Pero si te adentras en él, encontrarás más de una joya que no sólo te hará soltar la lagrimita, sino que te divertirá un montón.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ 13 juegos en uno	⊖ Son Son, Vulgus, Exed Exes, Higemaru son pobres y anticuados
⊕ Revivir las emociones de antaño	⊖ Algunos parecen creados por usuarios de la Net Yaroze
⊕ La mejor y más completa colección de clásicos	⊖ No gustará a todo el mundo
⊕ El CD Chronicles of Arthur	
⊕ Super Ghouls'n Ghosts	
⊕ Mercs y su triple acción	
⊕ 1943 Kai	
⊕ La cantidad de material bibliográfico	

Puntuación 80%

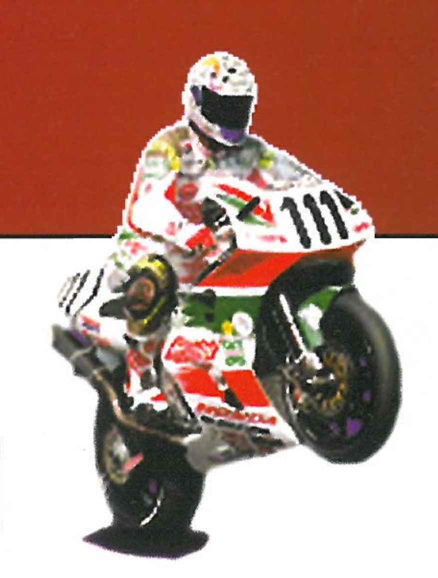


▲ No, no se trata de *Bomberman*. Es *Higemaru*.



▲ *Mercs* es una de las joyas de esta colección.

Castrol Honda Superbike Racing



Disponible: **Septiembre** | Jugadores: **1-2** | Fabricante: **Interactive Entertainment** | Compatible con: **Dual Shock/Pad analógico/Tarjeta de memoria**
Precio: **N/D** | Editor: **THQ** | Distribuidor: **Proein**

La diversión y la velocidad nos encantan, pero también la calidad gráfica y la variedad

La manivela del gas no está tan a la orden del día como el volante en PlayStation. La aparición de un nuevo simulador de motos es, casi siempre, motivo de alegría en nuestra redacción. Aunque, en el caso que nos ocupa la alegría ha quedado por debajo de lo que todos estábamos esperando.

Y es que *CHSR* es un juego con bastantes defectos, que son excesivos para un juego que quiere triunfar. Pero, vayamos por partes.

En primer lugar, debemos destacar la escasez de opciones: Práctica, Entrenamiento (en el modo Campeonato) y Campeonato. Sólo puedes escoger un modelo de moto (los más pillos ya habréis adivinado que se trata de una Honda. ¡Qué listos!). Otro apartado que parece hecho a medias es el gráfico: los escenarios son pobres, las motos parecen sacadas de una aventura de los pitufos (por su tamaño reducido, no por su color), algunas cámaras situadas en la moto no tienen más utilidad que la de engrosar el número de posibilidades, ya que algunas no ofrecen una visibilidad excesivamente buena, por no decir que no se ve ni torta, etc. Se han incluido animaciones en las caídas de los motoristas, pero éstas no son más que ridículos intentos de dar calidad a un producto, repetimos una vez más, «inacabado».

El apartado sonoro tampoco es nada del otro mundo y, sin ser una maravilla, cumple en lo que el típico sonido de motos se refiere. Si esperas una espectacular banda sonora, no estás en el lugar indicado.

Por lo que has podido leer hasta aquí, lo cierto es que la cosa parece no aportar ningún aliciente, pero como contrapartida este juego sí ofrece una cierta diversión, lo que a la larga se convierte en su mejor virtud. Con esto no queremos decir que se trate de un juego de una intensidad desbordante o que te vaya a quitar muchas horas de sueño, pero sí que resulte entretenido. En el espacio que va desde que el que el juez baja la bandera, hasta que llegas a meta, vivirás los momentos más intensos que te puede ofrecer este juego.

Pero ¿es suficiente? Rotundamente, no. Los usuarios de PlayStation necesitamos y merecemos más. Un juego de motos tiene que tener peso por sí mismo, no sólo por el nombre y la compañía a la cual representa. Esta es la sensación con la que nos hemos quedado una vez probado el juego. Estamos ante un título hecho para mayor gloria de Honda y que ofrece una exasperante sensación de inacabado. Es divertido pero excesivamente pobre. PSP



La intención era buena: aportar un nuevo título de motos para PlayStation. El resultado, malo: un producto inacabado, lleno de fallos y que sólo aporta alguna que otra dosis de diversión.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Las carreras son divertidas	− Los decorados son muy pobres
+ El número de simuladores de motos va en aumento	− Pocas opciones
	− Sólo puedes elegir una moto
	− Las motos son liliputienses

Puntuación 65%

Algunas vistas con poca visibilidad

Un juego que se precie debe ofrecer una buena visibilidad en todas las posiciones de cámara. El problema con el que nos encontramos en este título es que, incluso ofreciendo bastantes vistas, algunas de ellas son verdaderamente nefastas.

Incluir diferentes modos de ver la carrera es casi una obligación que deberían aplicarse los creadores de juegos, pero si esta opción no está bien realizada se convierte en una simple anécdota. Y, como sucede con el resto del juego, todo acaba teniendo un amargo sabor a título inacabado y a programa para mayor gloria de su marca patrocinadora.



▲ Fases nocturnas, por supuesto.



▲ El menú principal. Tiene pocas opciones para un juego de este tipo.



▲ A veces, la definición de imagen es un poco defectuosa.



▲ Hay que empezar con buen pie para ganar en estas entretenidas carreras.



▲ ¡Te vas a dejar la rodilla en el asfalto chaval!

Diver's Dream

Disponible: **Sí**
Precio: **8.490 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Konami**

Fabricante: **Konami**
Distribuidor: **Konami**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

La paz de las profundidades

● Déjame en paz, pescado asqueroso. No puedes ir a ninguna parte sin que te pique uno de esos peces. Hasta en los rápidos te encuentras con tiburones asesinos. Por suerte, puedes cazarlos con tu arpón. Pensábamos que el mar era tan relajante...



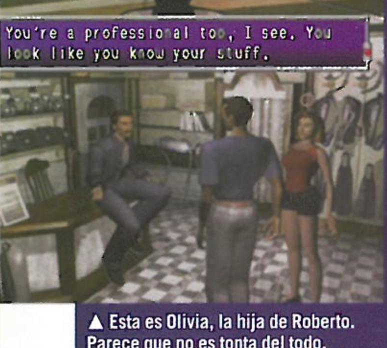
▲ Hasta los peces más pequeños pican. Por suerte hay kits de primeros auxilios en el fondo del océano. Algo para importunar a los pescadores.





▲ Este es el mejor fragmento de *Diver's Dream*. Elimina al tiburón con tu arpón.

¿Podrías prestarme un calamar?



▲ Esta es Olivia, la hija de Roberto. Parece que no es tonta del todo.

● «Esta es mi nieta. ¿A que es una monada?» No, Roberto, perdón. Roberto es un poco tonto, pero su aburrida conversación te ayudará a resolver el misterio del Gigantic Matilda, el crucero que se hundió durante la II Guerra Mundial. Todo ello amenizado por una banda sonora con un solo de saxo que se te meterá en la cabeza y se quedará ahí durante muuuuuucho tiempo.



▲ ¡No! Cuidado con los desprendimientos de rocas. Puedes hacerte daño en la espalda.



▲ Pero ¿qué clase de rocas? Pregúntaselo a Enrico y te lo contará todo. Podrás vender la historia y comprarte un equipo de buceo. Enhorabuena.

¿Tomb Raider sin armas, tigres, ni Lara, y encima con la ropa mojada y un tipo peludo? Algo no va bien...

Hemos tenido un sueño, pero no se trataba de España ganando el Campeonato del Mundo. Eres un buceador y lo que sueñas es que estás bajo el agua, te quedas sin respiración y te atacan un grupo de tiburones hambrientos. Cualquier buceador normal soñaría con jugar con los delfines. Pero entonces sería muy aburrido. Así que aquí tenemos *Diver's Dream*, un *Tomb Raider* algo pobre y bajo el agua.

Roberto te ha contratado para ayudar en el hallazgo de un tesoro en el Gigantic Matilda, un crucero que se hundió durante la II Guerra Mundial. A medida que avanzas en el juego vas conociendo las razones por las que se hundió el barco. Pero, como sucede a menudo en la vida real, estás más pobre que una rata y necesitas dinero para tu equipo de buceo. Así que puedes escoger entre apresurarte o bien hacer recados en espera de la recompensa del tendero. ¿Lo mejor? Ir al grano y bucear.

Aguas peligrosas

El océano puede ser un lugar peligroso. Debes nadar entre venenosos peces león y peces aguja. Pero nada de prisas. Nadar en *Diver's Dream* es tan lento y tan difícil que evitar a los peces se convertirá en una tarea complicada. Vas flotando como si ignoraras por completo la regla de los 30 minutos. Y por si recibir el picotazo de un pez no fuera bastante penoso, recolectar ítems se hace también un poco pesado. Si al nadar dejas atrás un ítem, hacer un giro de 360 grados para tomarlo te llevará tanto tiempo que no vale la pena el esfuerzo. Sobre todo si se te está acabando el aire. Rápido. Olvídate



de los *zombies* y de los terroristas. Ahogarse en *Diver's Dream* es una de las peores muertes que puedes tener con una PlayStation. Puedes sentir un nudo en la garganta cuando tu buceador está en las últimas. No es un sueño. Es una auténtica pesadilla.

Diver's Dream no está mal, la historia es buena, los gráficos están bien y los objetivos son divertidos. Pero sería mucho mejor si la búsqueda de tesoros y salvar vidas humanas pudieran hacerse al estilo *Tomb Raider*. PSP



Viste a Lara con ropas mojadas y tendrás *Diver's Dream*. Aunque esto es algo que ya se ha hecho antes. Nos gustan más las partes acuáticas de *Tomb Raider*. Son mucho mejores.

A FAVOR	EN CONTRA
+ La historia es estupenda	− Charlas con Roberto
+ Montones de objetivos diferentes	− Los peores solos de saxo
+ Ir de compras para conseguir tus accesorios de buceo es muy divertido	− Se nada a muy poca velocidad
+ Hablas con Basilio	− Esos malditos peces

Puntuación 59%

Llega la era Platinum

PlayStation Power ¡Genial!

G-Police

Disponible: **Sí**
Precio: **3.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Psygnosis**

Fabricante: **Psygnosis**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

¡Ooooh! ¡Aaaaah! Vaya pedazo de efectos especiales

● Los efectos de luz, a pesar del tiempo transcurrido, siguen siendo una pasada. Nunca te cansarás de contemplar los gráficos tipo *Blade Runner*, ya se trate de un misil térmico en busca de su objetivo o de la destrucción de una fortaleza



▲ Ahora que lo tienes a la vista, atrapa a ese criminal para juzgarlo.



▲ Eso es puntería. Un cohete en todo el centro. Ojo por ojo...



▲ Uno de tus compañeros. No te emociones, que lo pelan ya.

Calidad o amplitud



▲ Si no eres un sibarita de la imagen nítida e impoluta, lo tuyo es el enfoque más amplio posible. Sin duda.

● ¡Qué caña! *G-Police* es capaz de exprimir todo el jugo a tu PlayStation, ya que te permite elegir la calidad de los gráficos. Dispones de un enfoque estrecho, que ofrece un campo de visión reducido, y de una distancia de enfoque corta para que la proporción de cuadros sea mayor y la imagen más nítida. Pero también puedes optar por la pantalla amplia y ver más parte del escenario aunque con menos calidad de imagen.



◄ Con un enfoque largo, la cosa se ve más o menos así. Menos calidad de imagen, pero más escenario a la vista.



▲ Si prefieres unos gráficos más suaves y perfectos, deberás recortar distancias. Impepinable.

Una táctica comercial de primera: un negocio lucrativo, un título excepcional, y un precio irrisorio para el encuentro entre Outland y la poli de Nueva York...

Hace poco más de un año, *G-Police* (de Psygnosis) encabezaba el grupo de nuevos súper juegos. Para empezar, viene en 2 CD. En segundo lugar, cuenta con una de las mejores (y más largas) intros que se han visto jamás. Y como colofón, es el simulador de vuelo más envolvente y complejo con el que hemos tenido el placer de jugar.

Arsenales voladores

Las grandes corporaciones están inmersas en una guerra que se desarrolla en las calles de ciudades futuristas. La gente necesita protección, hay que encontrar ciertos artilugios y debes volar montones de objetivos a lo largo de un amplio abanico de misiones. Sin embargo, la combinación perfecta de niveles de diseño espectacular con unos gráficos superlativos hace que *G-Police* destaque por encima de todo lo anterior.

Pilotas una nave de asalto Havoc. Se trata de un helicóptero pero sin rotores (eso sería demasiado retro). Armado hasta los dientes, le da lo mismo deslizarse entre calles atestadas que planear desde las alturas en busca de los malos. En esencia, es un simulador de vuelo en 3-D que transcurre por escenarios urbanos, pero con la peculiaridad de que puedes chafardear por dónde quieras y, una vez has acabado en una de esas grandes ciudades protegidas bajo cúpulas, gozas de total libertad para largarte a otra por alguno de los túneles de salida (sin tener que soportar largos tiempos de carga). En total, tienes 35 posibilidades.

Mucha tela para abordarla de una sola vez. Precisamente esa enormidad de zona de juego, la diversidad de los enemigos, y la cantidad de armamento sirvieron para que el equipo de desarrollo tuviera la precaución de ofrecer una jugabilidad tan sencilla como fuera posible. Por eso, hay que dar mil gracias al escáner que aparece en la parte superior de la pantalla, en concreto a la flecha roja que hay sobre su circunferencia. Siempre apunta a la siguiente zona de interés. Menos mal. Los refuerzos, que pilotan las mismas naves Havoc que tú, actúan a modo de guardaespaldas, barren a los malos y se comunican contigo a través de la radio. Tales conversaciones te informan de lo que sucede y te conducen a nuevos objetivos. Se trata de un título adictivo y envolvente a más no poder. PSP



Un simulador de vuelo de ciencia-ficción frenético que comportará más de una adicción incurable. Complejo, envolvente y de gran durabilidad.

A FAVOR	EN CONTRA
✚ Intro alucinante	━ Hace falta paciencia
✚ Regulación de cuadros por segundo y retroacción	━ Mucha, mucha paciencia
✚ Más rápido que Correcaminos en el AVE	━ La rapidez de movimientos puede provocar vértigos y mareos
✚ Acción futurista con todo su esplendor tridimensional	━ Dirigido a un espectro concreto del mercado



PlayStation Power ¡Genial!

● ¿A qué llamas el simulador de carreras más realista que ha pasado por tu PlayStation? Sólo puede haber uno.

Gran Turismo

Disponible: **Sí**
Precio: **3.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Sony**

Fabricante: **SCEE**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Pad analógico

Sin igual

● Gran Turismo tiene tanto que no sabes por dónde empezar, que te haces un lío. A ver ¿cuántos juegos conoces en los que puedes lavar tu coche o en cuántos puedes convertirlo en la máquina más ultra moderna?



▲ Igual que harías un domingo a mediodía. Pagas y tienes el coche más brillante que una bola de billar, sin esforzarte lo más mínimo.



▲ Puedes cambiar las configuraciones del coche para conseguir máxima aceleración y velocidades punta.



▲ Si vences en el modo un jugador podrás acceder a un montón de secretos. Encuéntralos.

¿Gran Turismo por menos de 4.000 pelillas? Es la mejor ganga de todos los tiempos

Hay cosas en la vida que a todos nos gustaría tener. Un Ferrari. Tu propia isla desierta. Incluso un helicóptero, con piloto incluido. Y hay cosas que sabes que deberías tener en cuanto las ves. Un par de zapatillas deportivas. Ese nuevo CD. Un corte de pelo. Y luego, están las cosas que tienes que comprar para poder sobrevivir: comida. Bebida. Ropa.



▲ Al pasar las distintas pruebas de gran dificultad te ganarás la autoridad de poder disfrutar detrás del volante.



▲ Aquí puedes ir en busca de coches de segunda mano, coches nuevos y las piezas de recambio que darán a tu coche ese punto de más para llegar un poco más lejos.

Ambición al volante

La mayoría de los juegos para PlayStation están dentro de la primera categoría, la de las cosas que nos encantaría comprar si tuviéramos más dinero. Los mejores juegos están dentro de la segunda categoría, la de las cosas que te compras por impulso. Pero, por 3.990 pesetas, *Gran Turismo* es una necesidad como lo es la de comer o beber. Se trata del mejor juego para PlayStation de todos los tiempos. Y, ¿por qué afirmamos tal cosa?

¿Será por el motor de gráficos? El escenario es tan detallado y se mueve con tanta rapidez —sin fallos en la pantalla— que casi crees oír los chirridos de la consola. Por supuesto, no chirría. Ni cuando pasas los *replays* que se cortan y cambian entre ángulos de cámara con tanta suavidad que podrías llegar a pensar que estás viendo una competición de coches real.

Opciones

¿Prefieres un juego arcade o un simulador? El modo arcade es por donde querrás empezar para echar un vistazo a lo que ofrece *GT*. El simulador te hace disfrutar de la conducción en todos los aspectos, desde los trenes de lavado a las pistas de entrenamiento para los distintos torneos.

¿Aún sigues preguntándote por qué *Gran Turismo* es genial? Veamos. ¿Será por la posibilidad de elegir entre 166 coches distintos, cada uno de los cuales puede retocarse y actualizarse de distintas maneras? ¿O será por el modo dos jugadores con pantalla partida?

Día fantástico

Podría ser. ¿O quizá sea una combinación de todos estos elementos (y esto parece ser lo que tiene más sentido)? Lo que hace de *Gran Turismo* un juego tan fantástico es su estética y su jugabilidad. Son geniales con mayúsculas. Y un año después de su lanzamiento inicial aún no ha sido superado. Ni siquiera por *Ridge Racer Type 4* que, si no lo es, parece casi tan bueno pero sin llegar a la profundidad que *Gran Turismo* puede ofrecer. Si no te compras *Gran Turismo* por la módica cantidad de 3.990 pesetas, necesitarás mucho más dinero para que te examinen la cabeza. O eso, o ya te lo has comprado. PSP



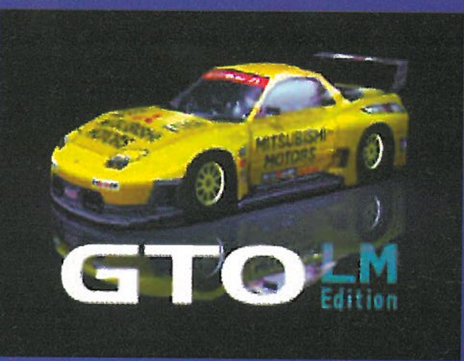
El mejor simulador de carreras creado para PlayStation. Su estética y su jugabilidad son tan buenas que no tienen rival en la carretera.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Un increíble motor de juego	− Quizá ya lo tengas
+ Muchos coches	− Gran Turismo 2 (saldrá en unos meses) será incluso mejor
+ Muchas pistas	− Y ya está
+ Gran profundidad	− De verdad, eso es todo
+ Muy divertido	
+ Cómpralo	

Puntuación 98%

Un dueño cuidadoso

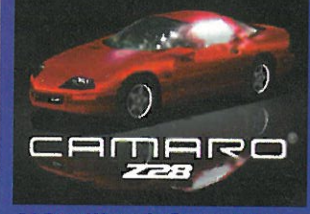
● En *Gran Turismo* hay más coches en oferta de lo que te puedes imaginar (166 ni más ni menos). Hay diez marcas y todas querrían que fueras su piloto. Pero ¿cuáles son las mejores? Te vamos a aclarar las ideas...



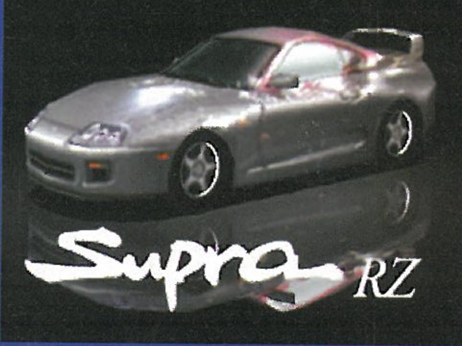
▲ Este coche es un Mitsubishi GTO. Una edición limitada. Tiene un peculiar color amarillo canario y, a pesar de ser uno de los últimos de su categoría, puede mejorarse mucho si sustituyes unas cuantas piezas.

▼ El Nissan. Su belleza va más allá de la carrocería: tracción a cuatro ruedas y más poderoso que un carro de bueyes.

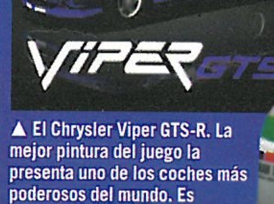




▲ Elige el Chevrolet Camaro Z28 para experimentar uno de los mejores momentos de tu vida. Aunque puede considerarse algo lento, al tomar las curvas da la talla.



▲ Este es el Toyota Supra. Es precioso. Su conducción es aún mejor. Y tiene un poderío fenomenal.



▲ El Chrysler Viper GTS-R. La mejor pintura del juego la presenta uno de los coches más poderosos del mundo. Es perfecto para los deslizamientos.



▲ Velocidad. Curvas cerradas. Deslizamiento. Escenarios de alta resolución y llantas chirriantes. Todo esto y más puede ser tuyo.

▲ Recuerda eso de *a caballo regalado*...



▲ ... puedes mirarlo desde todos los ángulos...



▲ ... aunque no está en el menú. Más vale así.

Cloud conquista la línea Platinum

PlayStation Power ¡Genial!

Final Fantasy VII

Disponible: **Sí**
Precio: **3.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Sony**

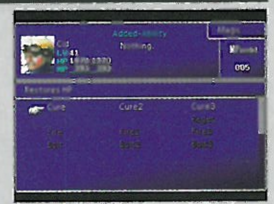
Fabricante: **Square**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Bits de confusión

●Las pantallas de los menús pueden ser de lo más confuso. Pero no lo son. *FFVII* pasa de modo gradual por una serie de fases de complejidad que tú no ves.

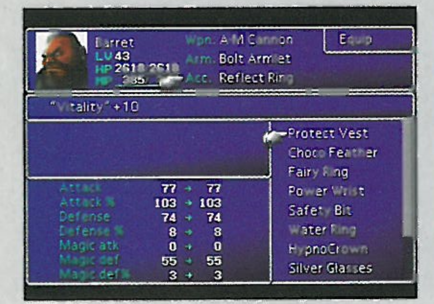




▲ No puedes hacer magia sin Materia, pero...



▲ ... sí combinar distintos tipos de efectos nuevos. Es una gran idea.



▲ La pantalla del equipo. ¿Una espada grande? Sí, señor. Elige armas y pociones a placer.



▲ Juego de rol hasta la médula. Los personajes de *FFVII* tienen estadísticas a mogollón.

Peleas, peleas

● Tan pronto estás deambulando por ahí como de repente la pantalla se pone borrosa. No busques tus gafas de sol. Estás en el modo Batalla.



▲ Bien. Es un juego basado en turnos. Aquí tienes un ataque sencillo. Cualquiera puede hacerlo.



▲ Los Limit Break son ataques poderosos.



▲ ¿Ataques mágicos? Son dinero contante y sonante. ¿De qué es éste?



▲ Si usas una Materia llamada Todo podrás atacarlo «todo». Muy práctico y devastador.



▲ ¡Es un ataque de hielo! Y un nivel tres.

¿El mejor juego de aventuras para PlayStation por menos de 4.000 pesetas? Un mundo lleno de aventuras te aguarda...

Hay un momento increíble en *Final Fantasy VII* que nadie comentó cuando el título apareció por primera vez. Tiene que ver con Cloud (el héroe), Sefirot (el malo) y ocurre en la ciudad natal de Cloud: Nebelheim. Inmerso en una búsqueda y captura por las calles aparentemente desiertas.

El caso es que según sus recuerdos, la ciudad fue destruida años atrás por Sefirot, nada más y nada menos. En lugar de la gente que debería *poblarla*, se arrastran por ella sombras afligidas cubiertas por mantos con capucha. Cuando te acercas a ellas hablan susurrando sobre reuniones y llevan un objeto (desconocido) a Sefirot.

Aterrador

Por lo que a ti concierne (el jugador) tu objetivo es Sefirot. Pero atrapado en esa increíble atmósfera, es un momento aterrador. Por estupendos que sean los videojuegos, no suelen suscitar ese tipo de reacciones.

Por supuesto que media hora más tarde puedes hallarte en la Granja Chocobo. Los Chocobos son genuinos de la marca Square Soft: unas criaturas parecidas a los avestruces que aparecen en un montón de sus aventuras. Incluso en este momento se apunta la posibilidad de criar a semejantes seres para crear variedades especiales que puedan viajar sobre terrenos inhóspitos. También sabrás, gracias a que posees Chocobos, que puedes apostar (y participar) en torneos en el complejo de ocio Gold Saucer. Este tipo de diversión es mucho más interesante que cualquiera de los títulos más caros que podamos mencionar.

Romper moldes

Cuando hayan transcurrido un par de horas estarás pasando por un lugar extraño: un montón de rocas con un enorme pájaro posado encima de ellas. Abajo, un pequeño ejército guerrillero declara la guerra para protegerlo. ¿Te gustaría unirte a ellos? ¿O quizá hacer una aportación económica? Si es así, puedes jugar un pequeño gran subjuego de estrategia. Y ese es uno de los aspectos más maravillosos de *FFVII*. Siempre te ofrece la posibilidad de apartarte del argumento principal y optar por diversiones interesantes que iluminan y enriquecen la historia central con toques de juegos de rol.

Dondequiera que vayas con *Final Fantasy VII* hallarás algún tipo de intriga y diversión. Explicar algunos de sus pequeños detalles puede llegar a ocupar (ya lo ves) dos páginas. Para darle el espacio que merece tendríamos que rebautizar esta publicación con el nombre de *PlayStation Final Fantasy VII Power*. Y en ese hipotético ejemplar no habría nada de espacio para hacer una breve anotación sobre la próxima generación PlayStation.

Final Fantasy VII —antes de la salida al mercado de su esperado sucesor— es el juego de aventuras en dos CD más adictivo y legendario al que puedes jugar con la gris de Sony. Nuestro consejo es breve y simple: cómpralo. PSP

«Como posees Chocobos, puedes apostar (y participar) en torneos en el complejo de ocio Gold Saucer»





El negocio de la nieve

Final Fantasy VII tiene unos cuantos subjuegos muy interesantes. Aunque por sí solos no tienen la calidad suficiente para ser juegos autónomos, no por ello dejan de ser buenos. La parte de snowboarding es nuestra favorita.



▲ ¿Puedo hacer unos cuantos trucos? Quizá no.

▼ Es mejor que *X-Games Pro Boarders*.



▲ Cuesta abajo. Ten cuidado con Snowy, el hombre de nieve.



▲ Y también puedes saltar. ¡Qué maravilla!

¿Te gustaría estar aquí?

Aunque limitado al principio por la ciudad de Midgar, más adelante podrás correr con total libertad por el mapa.

▲ Los puntos gordos sobre el mapa son las ciudades y áreas principales. Las partes verdes son las colinas.



▲ Esto es Fuerte Condor. Aquí puedes jugar con un estupendo mini juego, pero si te explicamos cuánto tiene de estupendo y cuánto de mini acabaríamos por arruinar la diversión.



▲ Este es el Gold Saucer. Es un fantástico parque con atracciones de verdad.



▲ Y ésta es una isla poco conocida. ¿Sabes quién se halla aquí?

Cartas

¡Colabora con PlayStation Power... y demuestra tu MAESTRÍA!

Forum Play

Forum Play es un espacio que tiene cabida para casi todo: trucos, cartas, dudas, sugerencias, secretos, intercambios, preguntas y respuestas... Eso sí, necesitamos de tu colaboración. Tú eres el verdadero protagonista y sin ti, esta sección no puede ser posible. Sí, tú, el que está ahí, deseando que el mundo se entere de que **¡ERES EL MAESTRO DE LA PLAY!**
Deja de quejarte porque no puedes decir lo que piensas, toma papel y boli y escribe a: PlayStation Power, Forum Play, Pseo. San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona o envíanos un e-mail a playpower@mcediciones.es explicándonos lo que se te ocurra. Recuerda, como dicen los fans de los *beat 'em up* «a veces es mejor dar que recibir».

Rugrats

Hola,
Me llamo Enric y querría preguntaros por el juego *Rugrats*. ¿Está bien? Gustándome mucho la serie ¿me lo debería de comprar? Y el de *Kingsley* ¿es una compra obligada para alguien como yo, loco por las plataformas? ¿Sabéis si saldrá una secuela de *Spice World*, con las cuatro componentes y con canciones nuevas? Muchas gracias, vuestra revista es de las mejores y ahora con la demo mejor aún.

Enric (Cerdanyola del Vallès, Barcelona)

Rugrats es muy divertido, y más si te gusta la serie de televisión (Rugrats: Aventuras en pañales). Los personajes son muy simpáticos, y cada nivel es un subjuego diferente que nada tiene que ver con el anterior: si en uno juegas al escondite, en otro buscas las gafas porque uno de tus amigos las ha escondido, etc. No es un juegazo comparado con Crash o con cualquier otro clásico, porque en realidad está pensado sólo para amantes de la serie de dibujos animados, pero seguro que te gusta.
Todavía no hemos analizado Kingsley, pero tiene una pinta estupenda. Pronto lo sabrás.
En cuanto a un Spice World 2, despídete: ahora que se han pasado de moda y que, encima, se han disuelto, tienen menos posibilidades de protagonizar un nuevo juego que los hermanos Iglesias o Manolo Escobar. Lo sentimos.

Marchando una de peticiones

Hola,
Somos Íñigo y Carlos, felicidades por la revista. Tenemos unas dudas sobre la PlayStation:
1. Hemos oído rumores sobre que la PSX 2 permitirá hacer tus propios juegos ¿es verdad?
2. ¿Nos podéis mandar las guías que habéis sacado (12, 13, 19, 20, 21)?
3. ¿Nos podéis dar trucos para *GT*? No nos pasamos nada.
4. ¿Cuáles son los 5 mejores juegos de PlayStation? Es para comprarlos.
5. ¿Cuándo salen *Tekken 4*, *Tomb Raider 4* y *Driver*?

Carlos Celestino (Bizkaia)

1. Ni muchísimo menos. Quien haya dicho o escrito eso tiene un enorme sentido del humor. Aunque fuese verdad, Sony no ha dicho nada al respecto, y mientras Sony no hable, lo que diga el mundo poco tiene que ver con la realidad. Pero, nos jugamos algo a que eso es imposible.
2. ¿Por qué no las tenéis? Deberíais haber pensado antes que las queríais... Si todavía estáis interesados en números anteriores de la revista debéis poneros en contacto con el departamento de suscripciones de MC Ediciones (Tel: 93 254 12 58; Fax: 93 254 12 59) y solicitarlos.
3. Ahí va el truco de las tres «P»: Práctica, Perseverancia y Paciencia.
4. Syphon Filter, Tekken 3, Metal Gear Solid, Gran Turismo *y* Colin McRae Rally. *Por ejemplo. ¿Podéis concretar los géneros que os gustan, por favor?*
5. Lo de Tomb Raider 4 *todavía es sólo un rumor, aunque los chicos de Eidos confirmaron su existencia en la reciente feria de la E3. Nunca habíamos oído nada de un* Tekken 4, *aunque por supuesto confiamos en que sea uno de los planes de futuro de Namco; y* Driver *ya está en la calle.*



¿Por qué...?

Hola,
Me llamo Alejandro y os felicito por la revista. ¿Podéis contestarme a unas preguntas?
1. ¿Cuáles son los tres mejores juegos de PSX?
2. ¿Cuánto tardarán en salir *V-Rally 2* y *GT2*?
3. ¿Habrá algún día un *Tekken 4*?
4. ¿Qué juegos de componer música me recomendáis?
5. ¿Por qué no regaláis pósters gigantes?
6. ¿Por qué no hacéis un reportaje más largo sobre *GT2*?
7. ¿Por qué no quitáis la sección *Power CD* para poner más trucos?
8. ¿Cuántas faltas de ortografía he tenido?
Si podéis publicar esta carta en la revista número 24, os lo agradecería mucho porque he apostado 500 pelas con mi hermano a que no era capaz de mandaros una carta.

Alejandro Martínez (Málaga)

1. Otra vez, qué despistados sois... ¿De qué géneros?
2. V-Rally 2 *ya está en la calle, y* GT2 *todavía no tiene fecha de lanzamiento en nuestro país.*
3. Eso esperamos. Seguro que sí. Lo que no es tan seguro es que vaya a ser para PlayStation o para PSX2...
4. Music.
5. Estamos intentando hacer uno de la directora a tamaño real, pero todos los objetivos de las cámaras de fotos se rompen en mil pedazos cada vez que lo intentamos...
6. Todo llegará, tranquilo.
7. ¿Por qué deberíamos hacerlo? ¿No es mejor tener las dos?
8. No sabemos contar tanto, pero han sido menos que las cartas de otros, tranquilo. Lamentamos que tu carta no haya salido en el número que querías. No llegó a tiempo, lo sentimos. ¿Has perdido la apuesta? Eso te pasa por apostar...

Club Chavélico lunático despeñaperros

Hola amigos de *PSP* y lectores,
En primer lugar, ¡felicidades! Vuestra revista es la mejor en todos los aspectos. Somos un grupo de cuatro primos que hace año y medio formamos un club de trucos. Nuestros objetivos son llegar a 2.000 socios e informar a todo aquel que tenga dudas. Si deseáis saber algo sobre cualquier juego escribidnos a: Guillermo Chamizo Tomé, C/ Camarena,

75, 6º C, 28047 Madrid; Antonio Chamizo Gras, C/ José Cabrera, 18, 4º B, 28044 Madrid; David Yepes Chamizo, C/ Mascaraque, 28, 2º B, 28044 Madrid. Mandadnos vuestros datos (también el teléfono), una foto y el motivo por el cual nos mandáis la carta y recibiréis enseguida vuestro carnet.
Gracias,

Guillermo Chamizo Tomé (Madrid)

España va bien

Hola,
Os escribo porque estoy harto de escuchar hablar mal de *Metal Gear Solid* con eso de que incita a tomar drogas y me pregunto por qué en las noticias no se habla de que el juego informa sobre armas nucleares. Por ejemplo, cuando dice cómo almacenan las bombas y cómo desaparece material radiactivo suficiente como para hacer una bomba. ¿Será que no les conviene hablar de eso? Lo único que quieren es poner una denuncia para sacar dinero y, por supuesto, lo conseguirán ya que *España va bien*. Me despido pues ya he conseguido descargar un poco mi rabia. De todos modos, me gustaría decírselo directamente a la cara aunque no sé dónde tengo que escribir o llamar. Por favor, decídmelo.

Abelardo Mateos Navarro (Sevilla)

Lo de MGS ha sido una campaña política, no te preocupes. Eran fechas de elecciones y cierto partido que tiene cierto poder sobre cierto canal de televisión ha recurrido como siempre a la juventud para amasar votos entre el populacho. Pasa siempre que hay elecciones: hay que meterse con lo que esté de moda entre los jóvenes y con lo que digan los otros partidos políticos. Si te fijas, el día de las elecciones acabaron todos los rumores.
En realidad ningún canal de televisión se ha molestado en documentarse. Ni siquiera los periódicos. El juego Metal Gear Solid *ha aparecido en todos los medios de comunicación con mil nombres parecidos pero distintos, como ha sucedido con el nombre del protagonista, con la compañía distribuidora responsable del juego, con el nombre de la supuesta droga a cuyo consumo incita el juego...*
No te preocupes, ya han acabado las elecciones. Hasta dentro de unos meses estaremos en paz. En cualquier caso, y aunque efectivamente MGS *indujera al consumo de drogas —que no es cierto ni por asomo, por supuesto—, nadie se ha molestado en comprobarlo. Está claro que el alcance de los gritos de los ignorantes es muy superior al de los pensamientos de los inteligentes. Lo único que se puede hacer ante semejante tormenta de estupidez es sentarse y esperar a que pase. Siempre pasan.*

En español

Hola amigos de *PlayStation Power*,
Me llamo Laura y tengo 13 años. Os quiero hacer un par de preguntillas. Me gustaría saber si *Tomb Raider* está traducido al español o si sólo está disponible en inglés. También me gustaría que me dijerais cuál de estos dos juegos es mejor (*Final Fantasy VII* o *Alundra*) y cuál de ellos está disponible en castellano.
Gracias por adelantado de vuestra amiga,

Laura Rodríguez Castro (Huelma, Jaén)

Tomb Raider 3 *únicamente está traducido al castellano, pero los menús son muy sencillos, están ilustrados con dibujos muy específicos con los que no tendrás ningún problema para entender nada. Lo malo es que, si el inglés se te da mal, en las secuencias de vídeo no entenderás gran cosa... Pero para jugar no es indispensable que las entiendas, no te preocupes. Te aconsejamos* Final Fantasy, *que sí está en castellano aunque* Alundra *también lo está.*

Disculpas

Querida *PlayStation Power*,
Escribimos desde el club «Ultimate Quest VII». Sentimos deciros que el club no va a poder llevarse a cabo debido a ciertos problemas con algunos de los integrantes de dicho club. Desde aquí pedimos perdón a todas aquellas personas que nos han dado su más notorio apoyo. Bueno chicos, puede que el club vuelva a funcionar. Si ocurre, tendréis noticias nuestras. Desde aquí sólo nos queda volver a pediros disculpas.

Cloud Strife y FF Team (Villajoyosa, Alicante)



Retrasos

Hola,
Soy un lector venezolano que tiene una queja: ¿por qué llegan a mi país las ediciones de *PlayStation Power* con cinco o seis meses de retraso? Por ejemplo, ahora estoy leyendo el nuevo ejemplar que llegó aquí y es el número 19, mientras que de *PlayStation Magazine* estoy leyendo la edición de Navidad del 98.

Álvaro A. Pinto (Caracas, Venezuela)

Todos los meses la misma queja... No te enfades con nosotros, por favor. La verdad es que, por desgracia, ese retraso no es culpa nuestra. Decimos por desgracia porque, si lo fuera, podríamos solucionarlo, y no es así. Nosotros tenemos una fecha de cierre todos los meses y, llegada esa fecha, la revista se filma y empezamos con el siguiente número. Lo que pase con las revistas filmadas es competencia de la distribuidora española (Coedis S.L.) y después de las distribuidoras de Argentina y México (CEDE S.A. y CADE S.A. respectivamente). Las revistas se filman, se distribuyen en nuestro país, están un mes en los kioscos, se retiran las sobrantes durante el mes siguiente, se envían a Argentina y México, se vuelven a distribuir...
Por supuesto, lo ideal sería que se filmaran simultáneamente para todos los países, pero con ello mucha gente perdería dinero (las revistas sobrantes de los kioscos de todos los países, millones y millones en papel e impresión irían a la basura). De verdad que te entendemos, pero por desgracia no podemos hacer nada para solucionar este problema.

Cambios

Hola a todos,
Me llamo Ion y quería que me contestaran a una pregunta. He oído que los de Nintendo daban a sus consoleros la posibilidad de intercambiar una consola (por ejemplo Game Boy por la Super Nintendo) pagando algo de dinero. Pues esta es mi pregunta: ¿podremos los consoleros de PlayStation cambiarla por PlayStation 2 de alguna forma cuando salga al mercado?
Os agradecería mucho que me contestarais. Gracias,

Ion Andu

No tenemos ni idea de dónde has podido oír semejante cosa, pero desde luego no es cierto. En las secciones de compra-venta de algunas revistas, en periódicos y en algunas tiendas especializadas en juegos y consolas de segunda mano puedes cambiar una consola por otra pagando una determinada cantidad de dinero, cambiar juegos, etc. Pero eso lo hacen las tiendas o la gente en las secciones de intercambios, hombre, no las compañías fabricantes de las consolas. ¿Para qué podría querer Nintendo una vieja Game Boy o una Super Nintendo que se cae cachos?

Play = tanque

Hola,
¿Cómo están? Les escribo desde Venezuela. He leído su revista desde el primer número y me parece hipercabilla. En Venezuela no se hace ninguna revista sobre videojuegos, por eso bendigo a España por existir. Son mi salvación a la hora de enterarme de los juegos y novedades PlayStation. Yo no soy dueña directa de una PlayStation, pero mi hermano sí, y desde que se la compró no he podido separarme de ella. La razón por la que escribo es porque necesito una pita o un abucheo internacional para mi hermano. Su nombre es Miguel Ángel «el Cuervo» Hernández. Ese tipo está loco y ya leerán por qué. Él va pésimo en el liceo porque deja los estudios para jugar con la Play. Mi mamá lo regaña, pero él ni pendiente, y lo peor es la actitud que toma...
Hace unos meses le molestó tanto que mi mamá le dijera que quitara la Play para que se pusiera a estudiar... y el muy imbécil, agarró la Play y la tiró al piso y luego le dio de patadas. Yo estaba horrorizada. Mi amada consola era víctima de un demente.



Pero lo más impresionante fue que la Play seguía funcionando como si nada. No lo podía creer, después de esa golpiza seguía aún con vida. Para colmo, volvió a ocurrir algo parecido. Mi mamá lo reprendió de nuevo por abandonar los estudios por el juego, y saben qué hizo... se encerró en su habitación y empezó a partir los discos de la Play, uno a uno, y de tan duros que son, se rompió las manos. Menos mal que la intervención divina de mi hermano mayor lo pudo frenar y no pudo romper del todo *Porsche Challenge* y *Crash Bandiccot 2*. Y cuando se le pasó el berrinche, probó estos dos discos y lo más increíble es que seguían intactos. ¿Es la Play un tanque de guerra disfrazado de consola? No lo sé. Pero de lo que sí estoy segura es que mi hermano es un demente. ¿Ustedes serían capaces de cometer tal abuso contra su Play? ¿No es como para fusilarlo? Ayúdenme a llenarle su email de insultos: trueogre66@yahoo.com Todos unidos por los derechos de la Play.

Yamilet Hernández Serrano (Venezuela)

¿Nuestra revista te parece hipercabilla? ¿Y eso es bueno o malo? Esperamos que nos lo puedas explicar en tu próxima carta, porque la verdad es que se nos escapan los significados de algunas de las palabras que hay en tu carta... ¿Necesitas una pita internacional para tu hermano? ¿Pita significa lo mismo que abucheo? Oh, disculpa nuestra ignorancia, por favor... ¿Él va pésimo en el liceo? ¿Y tu mamá le regaña pero él ni pendiente? Vaya, pues parece serio...
No te preocupes, es broma. Lo hemos entendido casi todo —por contexto— y la verdad es que tu carta nos ha encantado. Tu hermano es un hereje, es un ser abominable. ¿No será un demonio de las Play? Rápale la cabeza a ver si en el cuero cabelludo tiene una marca al fuego con un Triángulo, un Círculo, un Cuadrado y una X... (Es broma).
Lo más extraño es que tanto los CD como la consola hayan soportado todo ese trajín, porque una de las quejas más comunes entre los usuarios de PSX es la fragilidad tanto de la consola como de los juegos. ¡Tienes mucha más suerte de la que imaginas! Eso sí: debes eliminar a tu hermano. No hay otra solución. Sabemos que le quieres, pero no hay más remedio. Si tienes que elegir entre los videojuegos o la familia, la elección está clara. Escribe en la pared del salón: «Aquí vivió el Cuervo, jugador incansable hasta que por culpa del liceo le cayó una pita universal debido a que él ni pendiente.» Todos unidos por los derechos de la Play. (Una vez más, broma)

¡Suscríb

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 4.200 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 5.761 ptas. Resto del mundo: 8.360 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

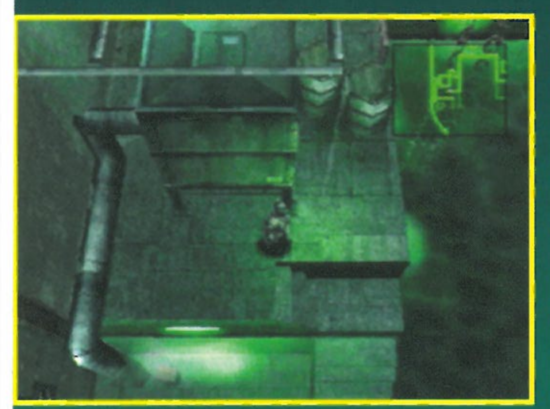




ete! PlayStation Power

a *PlayStation Power* y participa en el sorteo de

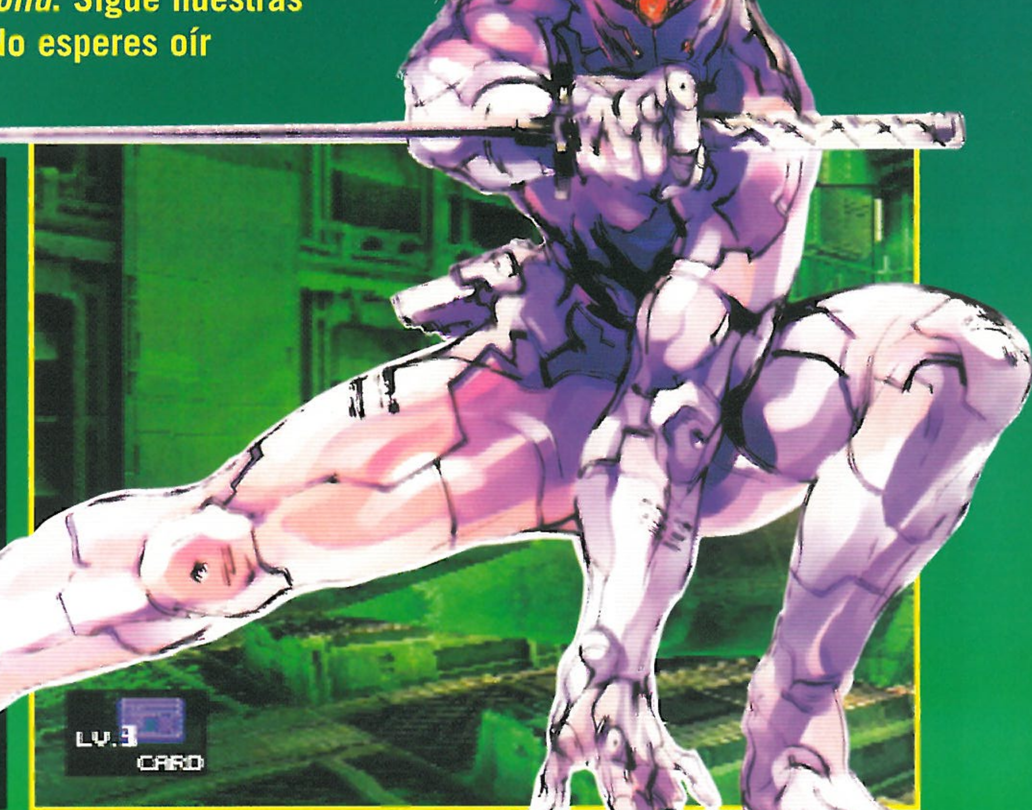
10 JUEGOS Metal Gear Solid de KONAMI





Sorteo el 26 de agosto de 1999

Ya está aquí. Por fin está entre nosotros el juego de PlayStation más esperado de todos los tiempos. Solid Snake ataca con sigilo y está dispuesto a tirarse a la yugular de todo título que le impida ser el número uno. Rellena el boletín adjunto y además de disfrutar de *PlayStation Power* puntualmente y en tu casa, participarás en el sorteo de 10 juegos *Metal Gear Solid*. Sigue nuestras instrucciones y no te arrepentirás. ¡No esperes oír tu nombre por el Codec!



Éstos son los ganadores de los 15 juegos *Bichos*, de Sony:

Salvador Jorge Martín (Sedavi, Valencia)
Adrián Pérez Moreno (Madrid)
Pedro Langa Escamilla (Madrid)
David Ramos/Dpto. Informática (Madrid)
Joan José-Pitarch i de Dalmases (Barcelona)
Antonio Sánchez Medina (Manuel, Valencia)
Diego de Quevedo (Bilbao, Vizcaya)
Marta Vives de Mingo (Benidorm, Alicante)
Marc Ferrer Puig (Palafrugell, Girona)
José Mateo García (Málaga)
Videoclub Groucho (Narón, La Coruña)
César Lamas Esteban (Alborache, Valencia)
Salvador Solé Vicente (Cabrils, Barcelona)
Rosana Hernández Ripoll (Barcelona)
David Cotobal Regalado (Salamanca)

A-Z Clasifica

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!

A

Abe's Exoddus
New Software Center • 8.990 ptas. Plataformas
Abe regresa para salvar a los indefensos Mudokon de los trabajos forzados en las minas, desenterrando los huesos de sus antepasados. Una repetición del Oddysee del año pasado, pero no por ello menos entretenida.
Puntuación 88%

Abe's Oddysee
Proein • 3.990 pesetas • lataformas
Unos gráficos llamativos ocultan un juego de plataformas en 2-D. Acción rápida, habilidades especiales y un estilo de puzzle que debes resolver al estilo Lemmings. Un juego imaginativo, rápido y único.
Puntuación 90%

Actua Golf 3
Centro Mail • 7.990 pesetas • Simulador de golf
Si te gusta el golf sin personajes de dibujos animados obstruyendo cada uno de tus golpes, Actua Golf 3 es tu juego.
Sin duda es el mejor simulador de golf para PlayStation a pesar de que hasta los rivales del ordenador hacen trampa y de que constantemente surgen fallos insignificantes.
Puntuación 80%

Actua Pool
Iguana Games • 8.990 pesetas Simulador de billar
El billar es un juego de pub que como mejor se juega es en tu local preferido, con monedas sobre la mesa y cacahuetes en los bolsillos. Sin embargo, *Actua Pool* es un título que te llevas a casa sin la caña de cerveza ni la máquina tocadiscos.
Puntuación 85%

Actua Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 70%

Actua Soccer 3
Infogrames • 4.990 pesetas • Simulador de fútbol
Los chicos de Gremlin nos han traído un simulador de fútbol que no es tan bueno como nos tenían acostumbrados. Tiene montones de buenos toques y a los aficionados les encantará poder jugar con su equipo.
Puntuación 86%

Akuji The Heartless
Proein • 8.990 pesetas • Aventura
Puede que también sea de Eidos, como Lara Croft, pero Akuji está muy lejos de ser otro Tomb Raider. Se merece una buena nota por los extras góticos y por haber conseguido esa especie de híbrido entre Medievil y Tomb Raider.
Puntuación 86%

Alien Trilogy
New Software Center • 4.990 ptas.• Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 70%

Alundra
Sony • 7.990 ptas. • Acción de rol
Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es Alundra y llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. Está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso *FFVII*.
Puntuación 91%

All Star Tennis
Ubi Soft • 7.995 pesetas • Simulador de tenis
Casi alcanza los niveles de grandeza y rarezas de Smash Court. Acción rápida, furiosa y creíble combinada con elementos como el tenis bomba que convierten a este título en todo un éxito. Puesto que *Smash Court* ya no está a tu alcance, *All Star Tennis* se ha convertido en el mejor simulador del mercado. ¡Buenísimo!
Puntuación 86%

Apocalypse
Proein • 8.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Es uno de los juegos más trepidantemente adictivos que puedes encontrar en la PlayStation. Su apartado gráfico es una auténtica gozada. Si no eres muy exigente, éste es tu juego. Pero si prefieres un desarrollo más complejo, búscate otro.
Puntuación 92%

Assault
Centro Mail • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Un agradable, variado y explosivo recorrido a través de un mundo futurista infestado de alienígenas. Sus puntos fuertes son una buena cantidad de acción, distintas perspectivas y un sonido delirante. Los controles son muy cómodos, así que lolvídate de todo y dedícarte a disfrutar con esto.
Puntuación 84%

Astérix



Infogrames • 7.990 pesetas • Plataformas
La idea original se va al traste a causa de un trabajo técnico bastante malo. Las fases de estrategia son divertidas, pero el resto no ofrece ningún entretenimiento y, en ocasiones, incluso hace daño a la vista.
Puntuación 60%

Asteroids
Proein • 5.990 pesetas • *Shoot 'em up*
La versión de Asteroids para PlayStation sigue las directrices del original. La diversión es la mejor palabra para definir esta pequeña maravilla que, sin un desarrollo complicado, te hará vivir grandes momentos.
Puntuación 90%

Atlantis



Virgin • 7.990 pesetas • Aventura
Cryo intenta recuperar el esplendor de un estilo de aventura gráfica para PC ofreciendo un juego básico e inofensivo dentro del legendario Lost City. Horrorosas demoras y un potencial limitado lo estropean. ¿Apuntar y hacer clic en PlayStation? No señor. Tan largo e irregular como esta descripción.
Puntuación 64%

Azure Dreams
Konami • 8.490 ptas. • Juego de rol
No es Final Fantasy VII, pero es sin duda una idea novedosa. El plan es llegar a lo alto de una peligrosa torre, cosa que se complica por el hecho de que dicha torre es diferente cada vez que entras. A los fans del rol les encantará.
Puntuación 62%





Ape Escape 82%

Sony ● 8.490 pesetas ● Plataformas en 3-D
Ape Escape es un buen juego, divertido y variado. Lástima que a la larga pueda aburrir un poquito. No es de los grandes del género, pero es bastante recomendable, sobre todo para los niños.

B

B-Movie
New Software Center • 8.990 pesetas • *Shoot 'em up*
El encanto obvio de *B-Movie* —salvar la Tierra de los feos hombres verdes— viene aderezado con unos niveles algo dificultosos, horribles horizontes grises y una jugabilidad ligeramente floja. Una lástima porque durante un buen rato es un *shoot 'em up* soberbio basado en misiones.
Puntuación 86%

Batman & Robin
New Software Center • 4.990 ptas. Acción
Una mezcla de estilos de juego que casi funciona. Los impresionantes gráficos le otorgan una atmósfera oscura e inquietante, pero la jugabilidad basada en puzzles pronto genera frustración en el consolero. Una pena.
Puntuación 72%

Battle Arena Toshinden 2



Sony • 7.490 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.
Puntuación 70%

Battle Arena Toshinden 3
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
Puntuación 70%



Bloody Roar 2 90%

Virgin ● 7.990 pesetas ● Beat 'em up
Una incorporación al género novedosa y entretenida. Los más duchos en los beat 'em up quizá no aprecien su simplicidad de movimientos, pero los no iniciados deberían salir hacia la tienda ahora mismo para comprarlo.

ndos

PlayStation Power Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail.
Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos.
Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.



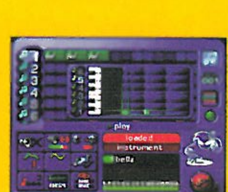
CARRERAS
1 Ridge Racer Type 4
2 Gran Turismo (Platinum)
3 Need For Speed 4
4 Monaco Grand Prix 2
5 Colin McRae Rally

BEAT 'EM UP
1 Tekken 3
2 Marvel Vs Street Fighter
3 Legend
4 Dark Stalkers 3
5 Street Fighter Collection 2

PLATAFORMAS
1 Crash Bandicoot 3
2 Bugs Bunny Perdido en el Tiempo
3 T'ai Fu
4 Bichos
5 Astérix

AVENTURA GRÁFICA/ROL
1 Final Fantasy VII (Platinum)
2 Alundra
3 Wild Arms
4 Atlantis
5 Blaze & Blade

ESTRATEGIA
1 Civilization II
2 Populous
3 C&C: Red Alert (Platinum)
4 C&C: Retaliation
5 KKND Krossfire



DEPORTIVOS
1 FIFA '99
2 NBA Live '99
3 SCT 2 Anna Kournikova's
4 Cool Boarders 3
5 Cool Boarders 2

ROMPECABEZAS
1 Bust-A-Move 2
2 Bust-A-Move 4
3 Tetris Plus
4 Devil Dice
5 Bomberman World

SHOOT 'EM UP
1 Metal Gear Solid
2 R-Type Delta
3 Resident Evil 2
4 Hard Edge
5 Tomb Raider 2 (Platinum)

LOS 5 MÁS VENDIDOS
1 Metal Gear Solid
2 Ridge Racer Type 4
3 Gran Turismo (Platinum)
4 Tekken 3
5 FF VII (Platinum)

Bichos
Sony • 8.490 pesetas • Plataformas
Si las continuas muertes súbitas y los frustrantes controles no consiguen hacerte desistir es que tienes una paciencia de santo. Spyro y Crash son menos simplistas, aunque no hace falta que eches mano del insecticida.
Puntuación 63%

Blasto
Sony • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Blasto es un juego que tenía muchos números para convertirse en una propuesta inteligente y súper original, pero parece que sus creadores se han quedado en la mera anécdota. De todos modos, divertido y entretenido (al menos) durante algún tiempo.
Puntuación 71%

Blast Radius
Centro Mail • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
La corrección ha de dejar paso al riesgo para conseguir que un juego tenga más que lo ya conocido. *Blast Radius* es un juego cuya correcta realización y desarrollo le asignan el papel de «esto ya lo he visto antes».
Puntuación 67%

Blazing Dragons
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloodlines



Sony • 6.990 pesetas • *Beat 'em up* futurista
Es un juego originalmente conocido. Recuerda a muchos otros que se quedaron en nada, aunque su apartado técnico es notable. Es el mejor de su género, pero su desarrollo y estética no cuajarán demasiado entre el respetable.
Puntuación 81%

Bloody Roar



Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en un *alter ego* animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido.
Puntuación 80%

Bomberman World
Sony • 6.990 ptas.• Plataformas
Una conversión más de un viejo clásico que te coloca en la azarosa situación de tener que abrirte camino a disparos a través de 10 niveles completamente atestados. No es muy divertido jugar solo, pero el modo multi-jugador resulta soberbio.
Puntuación 75%

Brahma Force
Virgin • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Es una excelente y valiente creación de Genki. Este CD goza de una increíble ambientación y de unos estupendos gráficos. Pero algunos puntos ensombrecen el resultado final.
Puntuación 85%

Breath Of Fire III
Infogrames • 7.990 ptas.• Rol
Un ágil, fluido y convincente juego de rol en el que tú actúas como dragón, huérfano, ladrón y héroe dentro de un isométrico mundo en 3-D, en el que puedes girar en todas las direcciones para deleitarte la vista. Una magnífica historia, aunque con demasiado «deambular» a veces.
Puntuación 84%

Broken Sword 2
Sony • 7.990 ptas. • Aventuras
Una aventura de apuntar y señalar que cumple totalmente con su cometido. Si te van las aventuras de este tipo, perfecto. Si te disgusta la lentitud metódica de los rompecabezas y las historias con argumento búscate otro.
Puntuación 70%

Bust A Groove
Sony • 7.990 ptas. • Baila 'em up
Vaya juego más guapo. Una captura de movimiento perfecta, unos pasos de baile fabulosos y, sobre todo, una música sencillamente genial, hacen de Bust A Groove una de las mejores opciones del momento. Y ¿de qué va? Pues bueno... ¡tienes que bailar! Después de PaRappa... ha nacido un nuevo género.
Puntuación 88%

Bust-A-Move 2
New Software Center • 4.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con Tetris.
Lo mejor es el Modo dos jugadores.
Puntuación 90%

Bust-A-Move 4

New Software Center • 6.990 pesetas • *Puzzle*
Estás ante uno de los juegos más divertidos de la historia. La incursión de nuevas opciones maquilla, en cierta manera, una falta de innovación y un descarado «explotar el filón». De todas formas, se trata del mejor y más completo producto de la serie.
Puntuación 89%

C

C3 Racing
Infogrames • 7.990 pesetas • Simulador de coches
Divertido, rápido, lleno de opciones y muy jugable. Con estos argumentos, C3 se convierte en el tercer mejor juego de conducción para PlayStation. Sólo Toca 2 y GT lo superan. Pero si te gustan este tipo de juegos, este título de Infogrames es una referencia obligada en tu colección.
Puntuación 91%

Cardinal Syn
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
De vez en cuando la vida te depara alguna que otra sorpresa. Todo el juego en sí es maravilloso y tiene todos los números para convertirse en el nuevo beat 'em up a batir. Soul Blade y Tekken 2 ya tienen un firme competidor: su nombre, Cardinal Syn.
Puntuación 90%

C&C Retaliation
Virgin • 7.990 ptas. • Estrategia
No es la secuela de Red Alert, sino una actualización. Sí, las actualizaciones suelen ser innecesarias, pero ésta no. Terriblemente difícil y adictiva a partes iguales, la última aportación a la familia Conquer hará que pronto estés malgastando días de tu vida. ¿Qué tiene la guerra de bueno? ¡Esto!
Puntuación 92%

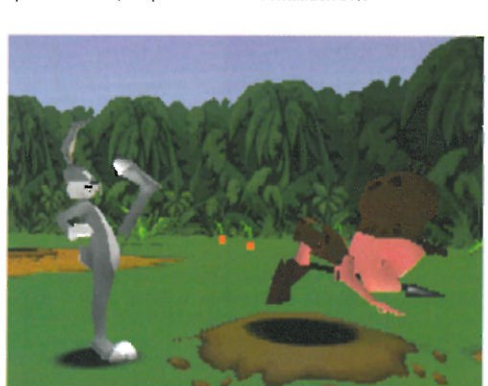
Circuit Breakers
Proein • 8.990 ptas. •Carreras
Este juego es casi insuperable. Únicamente cabe destacar que el modo un jugador, comparado con la fantástica opción multijugador, no está a la altura de las circunstancias. Cuando se trata de videojuegos no importa tanto lo bonitos que son, como el tiempo que puedes jugar con ellos.
Puntuación 88%

City of the Lost Children
Iguana Games • 3.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 70%

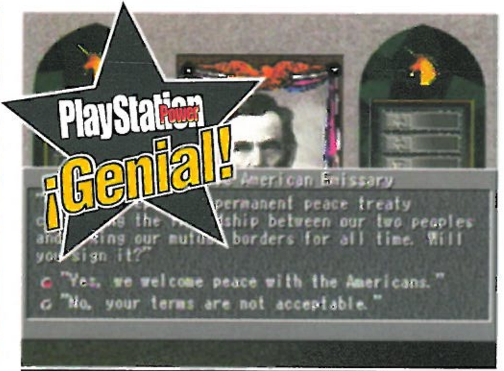
Colin McRae Rally
Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Estás ante uno de los mejores juegos de coches para la gris de Sony, ya que supera en realismo al mismísimo V-Rally. Si eres amante de los retos, aquí tienes uno nuevo.
Puntuación 90%

Colony Wars
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Juego de combate espacial de aspecto





Bugs Bunny Perdido en el Tiempo 78%
Infogrames ● 7.990 pesetas ● Plataformas
La primera aparición de *Bugs Bunny* en nuestra consola ha dado como resultado un juego entretenido y bien hecho. No es ninguna maravilla, pero divierte y los pequeños fallos que tiene no molestan en exceso.



Civilization 2 91%
Proein ● 8.990 pesetas ● Estrategia
Aviso: acabas de entrar en el universo alternativo de *Civilization*. Puede que jamás quieras salir de él. Segundo aviso: puedes conseguir que cada día sea Navidad si te apetece.



Croc 2 81%
Electronic Arts ● 7.990 pesetas ● Plataformas
Es infinitamente mejor que el anterior; mejor técnicamente, más variado y más veloz. Lástima que las fases sean tan cortas, aunque hay muchas, y es una pena que sea excesivamente sencillo. Los peques estarán encantados con este juego.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Driver 96%

GTI ● 8.990 pesetas ● Simulación automovilística

Driver es uno de los mejores juegos que puedes encontrar para tu consola. Su original planteamiento, sus innumerables opciones y, por encima de todo, su impresionante apartado técnico, lo convierten en una verdadera maravilla.

estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 80%

Colony Wars: Vengeance
Centro Mail • 7.490 ptas. •
***Shoot 'em up* espacial**
Colony Wars: Vengeance se convierte en uno de los títulos más gratificantes dentro del catálogo para PlayStation. Sus gráficos, su desarrollo, su longevidad y su apartado sonoro lo convierten en un número uno.
Puntuación 93%

Constructor
New Software Center • 4.990 ptas.
Estrategia
Los amantes de la estrategia tienen en *Constructor* un título más en el que desarrollar sus actividades edificadoras. Tiene elementos interesantes pero su excesiva complejidad no le ayuda demasiado.
Puntuación 79%

Cool Boarders



Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas.
Puntuación 60%

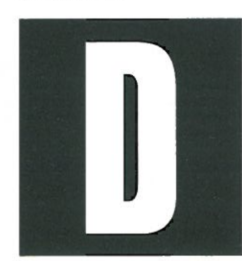
Cool Boarders 3
Sony • 8.490 pesetas • Carreras
Hace lo mismo que hace Cool Boarders 2, pero muchísimo mejor. Si ya te has comprado la segunda entrega y te metes en esta tercera, no desesperes. Aunque la última adición no es infinitamente mejor, lo que sí tienes asegurado es una buena sesión de acción de snowboarding casi perfecta.
Puntuación 91%

Copa del mundo: Francia '98
Iguana Games • 3.990 ptas.•
Simulador de fútbol
El primer FIFA PlayStation de EA realmente jugable que combina imágenes de vídeo de los jugadores reales con un estadio lleno de sus homólogos renderizados, para crear una atmósfera deslumbrante. Buen trabajo.
Puntuación 79%

Crash Bandicoot
Sony • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%

Crash Bandicoot Warped 3
Sony • 8.490 ptas. • Plataformas
Es uno de los mejores plataformas, para la gris de Sony. Su acción es tan trepidante, sus gráficos tan perfectos, su variedad tan inabarcable y todo tan perfecto que será mejor que no leas más y vayas a comprarlo ahora.
Puntuación 95%

Croc: Legend of Gobbos
Electronic Arts • 3.990 pesetas •
Plataformas
No es una mala idea, pero Croc es demasiado plano y calculador. Es mono pero, ¿y qué? Gex 3D tiene humor, desafío y un objetivo.
Puntuación 65%



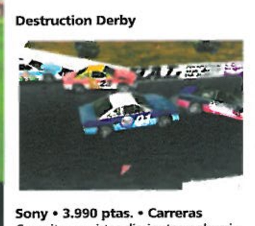
Dark Stalkers
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 60%

Dark Stalkers 3
Virgin • 7.990 pesetas •
Beat 'em up en 2-D
Una riña entre monstruos. Y más cosas. ¿Una receta para el éxito? Pues algo así. Aunque con *Street Fighter Alpha 3* en el mercado, la competencia será feroz.
Puntuación 75%

Dead Or Alive
Sony • 7.990 ptas.• *Beat 'em up*
El mejor juego de lucha «no-Tekken» Gráficos en 3-D súper fluidos combinados con un detalle de textura muy definido, un combate rápido y unos combos multi-golpe espectaculares- Una compra obli-gada para cualquier experto «beat 'em upero».
Puntuación 86%

DeadBall Zone
New Software Center •
7.990 ptas.• Deportes
Es básicamente una actualización del clásico Amiga *Brutal Deluxe*. Menos en nombre y apariencia, se parece en todo. Esta nueva versión en 3-D tiene trazas bastante violentas y un armamento con bastante mala idea. Por desgracia, se viene un poco abajo a causa de una ejecución demasiado simplista y una ocasional dificultad de ver la bola.
Puntuación 60%

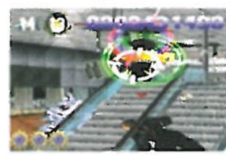
Destruction Derby



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 60%

Destruction Derby 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 90%

Die Hard Trilogy



Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 90%

Devil Dice
Sony • 6.990 pesetas • *Puzzle*
Devil Dice es uno de los juegos más divertidos y adictivos que puedes encontrar en el catálogo PlayStation. Su mecánica sencilla pero, a la vez, complicada lo convierte en un extraordinario pasatiempo. Eso sí, no es apto para todos los públicos.
Puntuación 88%

Dodgem Arena



Centro Mail • 8.990 pesetas •
Deporte futurista
¿Qué se obtiene al mezclar Wipeout y NHL '99? ¿Este juego o un lío injugable? Pues ambos. Todo es muy bonito, pero los deslucidos efectos de sonido y la música poco adecuada no ayudan a mejorar las cosas.
Puntuación 70%

Doom
New Software Center •
6.990 ptas. • *Doom*
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 100%

Duke Nukem
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Clon de *Doom*
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation del clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%

Duke Nukem Time to Kill
Iguana Games • 8.990 ptas. •
Shoot 'em up
Duke Nukem Time to Kill es un juego muy pero que muy divertido. Su desarrollo es interesante y el mapeado extenso. Sólo algunas pequeñas deficiencias técnicas le impiden subir la nota.
Puntuación 95%



Everybody's Golf
Sony • 6.990 ptas.•
Simulador de golf
Un juego estupendo y accesible que te presenta unos jugadores cabezones que manejan los palos de golf que da gusto verlos. Controles maravillosamente simples que ofrecen toda suerte de opciones de ajuste, giros y golpes de efecto. También nos brinda unos gráficos fluidos y un buen diseño de campos.
Puntuación 84%



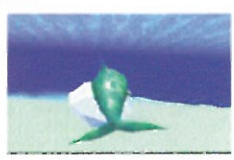
Fade to Black



Iguana Games • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%

Final Fantasy VII
Sony • 3.990 ptas. •
Juego de rol
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
Puntuación 100%

Fluid



Sony • 6.990 ptas. •
Musica interactiva
La concepción del juego en Fluid es tan original e innovadora que descolocará incluso al más pintado. Su concepto aparece como contrapunto a la violencia y la rapidez de estos tiempos. Agradable y relajante.
Puntuación 80%

Formula 1
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
Puede que le falte el tino de F1 '97, y F1 '98 ya está en tu tienda favorita, pero por 3.990 pesetas difícilmente te divertirás tanto en los circuitos de todo el mundo como con Formula 1. Vale la pena sólo por volver a ver esos estupendos gráficos.
Puntuación 90%

Formula 1 '97
Sony • 8.490 ptas. •
Carreras
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla.
Puntuación 90%

Formula 1 '98
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
La arriesgada decisión de Psygnosis ha dado un excelente fruto. Visual Science ha realizado un magnífico trabajo. Posiblemente se trata de la mejor entrega de la serie, aunque se le pueda encontrar algún pequeñiiiiísimo fallo.
Puntuación 95%

Forsaken
New Software Center • 4.990 ptas.
Shoot 'em up
Esta nueva creación de Probe se ha convertido en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de shoot 'em up. Este título ha nacido con la vocación de unir tres conceptos en uno: el shoot 'em up subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de puzzle.
Puntuación 92%

Future Cop: L.A.P.D.
Electronic Arts • 4.990 ptas. •
Shoot 'em up
Una encantadora visión de las sórdidas calles del futuro. Aniquilas a la escoria mientras un pico de oro va soltando líneas al más puro estilo James Bond en el cuartel central, por cortesía de tu controlador en la base. Un desafiante juego de disparos de primera.
Puntuación 82%



PlayStation Power ¡Genial!

FIFA '99 93%

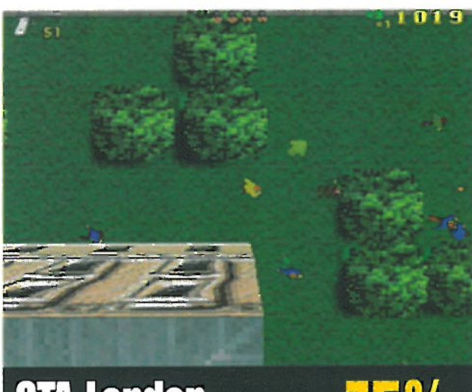
Electronic Arts ● 7.990 pesetas •● Simulador de fútbol

¿Copa del mundo: Francia '98 con las botas más lustrosas? Sí, pero qué más da cuando lo que tienes entre manos es tan bueno como este juego. Un montón de mejoras, más y miles de equipos entre los que elegir, hacen de éste el mejor juego de balompié creado por los chicos de EA hasta la fecha. ¡Venga ese FIFA 2001!

Gex: Deep Cover Gecko 87%

Proein ● 8.990 pesetas ● Plataformas en 3-D

Más perfeccionado que el anterior, aunque sigue haciendo gala de un humor sarcástico, unos chistes poco convencionales, y de una gracia especial para disfrazarse con los atuendos más originales. ¡Parece un pariente lejano de Mortadelo!



GTA London 75%

Proein ● 4.990 pesetas ● Crimen/Acción

El poder de diversión que sigue ofreciendo *GTA* es innegable. Su acción directa y sus misiones políticamente incorrectas hacen de él una continúa carcajada. Lástima que su apartado gráfico sea tan nefasto.

Ghost in The Shell
Sony • 7.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Aunque se llama *Ghost in The Shell* y está basado en la película *manga* del mismo nombre, tiene muy poco que ver con ella. Un montón de secuencias de vídeo *manga* centran la escena al principio del juego y al final de cada etapa. Cuentan la historia de un piloto novato al mando de un Fuchikoma en su lucha contra las fuerzas del mal.
Puntuación 62%

Global Domination
Sony • 6.990 pesetas •
Estrategia
Global Domination sigue las directrices de la Play: intenso, variado, rápido y con un control total de la acción. Quizá no guste a todo el mundo, pero sólo hay que darle una segunda oportunidad para descubrir lo bueno que es.
Puntuación 85%

Gran Turismo
Sony • 7.990 ptas. •
Carreras
Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. Gran Turismo ya está en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes posible. Si lo tuyo son las carreras, este título de Sony no te decepcionará.
Puntuación 98%

Grand Theft Auto



Proein • 4.990 ptas. •
Crimen/acción
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%

Guardians Crusade



Proein • 8.990 pesetas •
Juego de rol
Es un excelente juego de rol: buenos gráficos, notable apartado sonoro y una historia interesante. Lástima que la competencia sea tan dura y que algunos fallos lo releguen a una posición secundaria.
Puntuación 86%

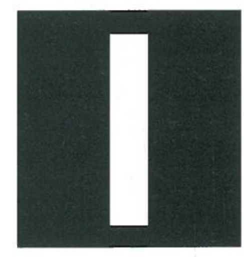
G-Police
Sony • 3.990ptas. •
Shoot 'em up
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police*.
Puntuación 90%

H

Heart of Darkness
Infogrames • 4.990 ptas. •
Plataformas en 2-D
Se trata de una excelente aventura plataformera. Sus gráficos y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico espectáculo. Lástima de algún que otro detalle y de su extremada dificultad.
Puntuación 88%

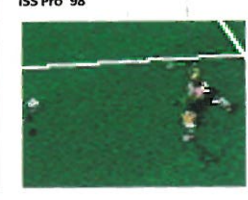
Hercules
Sony • 3.990 pesetas •
Plataformas
Aparte de unos cuantos adornos gráficos, podría tratarse de un juego SNES un poco por encima de la media, lo que equivale a un juego de plataformas normal y corriente.
Puntuación 61%

Hexen
New Software Center •
7.990 ptas.• Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%



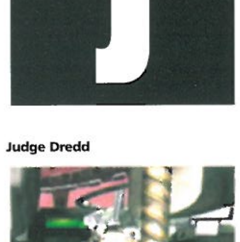
Indy 500
Virgin • 8.990 ptas. •
Carreras
La Fórmula Indy parece empeñada en entrar en nuestros hogares. ¿Podrá la compañía Tomy conseguir su objetivo con su nueva creación? De momento, te servirá para conocer más de cerca la Indycar.
Puntuación 78%

ISS Pro '98



Iguana Games • 3.990 ptas. •
Fútbol
Esta nueva versión del clásico de Konami es todavía más jugable y espectacular que la entrega anterior. Se han incluido muchas opciones más, pero seguimos encontrando a faltar algunas. No es excesivamente diferente del anterior, pero es genial.
Puntuación 91%

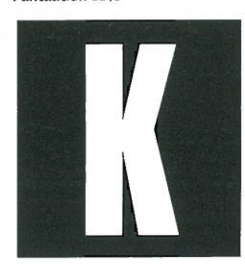




Judge Dredd



Iguana Games • 8.990 ptas.
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 60%



Kensei: Sacred Fist



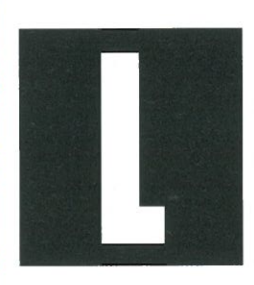
Konami • 8.490 pesetas •
Beat 'em up
La primera incursión de Konami en el mundo de los beat 'em up no podía ser más alentadora. Es un juego sencillo pero directo. Es sobrio y variado. No es Tekken 3, pero nos encanta. Puede que en un primer contacto no te parezca genial, pero si profundizas...
Puntuación 90%

Klonoa
Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas
Podría ser el mejor juego de plataformas a no ser porque puedes acabarlo en un día. A pesar de todo, es un gran título. Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio. El juego tiene una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo.
Puntuación 78%

Knockout Kings
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Boxeo
Los chicos de *Tekken* hacen esto de las peleas mucho mejor y más rápido. Hay muchos boxeadores de verdad y su estética es realista, pero sólo está indicado para los auténticos entusiastas.
Puntuación 61%

KKND Krossfire
Infogrames • 7.990 pesetas •
Estrategia
Se erige como un auténtico bastión dentro de la estrategia de PlayStation. Es divertido, completo, intenso y está lleno de detalles de calidad. Todo un juegazo.
Puntuación 91%

Kula World
Sony • 7.990 ptas. •
Puzzle
Se trata de un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar totalmente confundido será tu estado natural. Te ofrece unos niveles que consisten en grupos de riesgo con un cierto sentido. El desafío no está nunca fuera de tu alcance y siempre es jugable.
Puntuación 90%



Lemmings Collection
Sony • 4.990 pesetas •
Puzzle
Uno de los juegos de *puzzles* más difíciles y enfurecedores que hayas visto jamás. Y, a la vez, un clásico en su género. No es tan bonito como había sido en sus mejores tiempos, pero ¿a quién le importa? A ti no y a nosotros tampoco. No podrías emplear esas 4.990 pesetas en nada mejor.
Puntuación 89%

Libero Grande
Sony • 8.490 ptas. •
Simulador de fútbol
Es un juego tan original y extraño dentro de un género tan «visitado» como el del fútbol, que no pasará desapercibido ante tus ojos. Tiene algún que otro fallo, pero en general las virtudes se llevan la palma.
Puntuación 88%

Live Wire!
Infogrames • 6.990 pesetas •
Puzzle
Un juego de puzzles de grandes gráficos, con buena música mezclada por Allister Whitehead, pero con un par de problemas que hacen que Live Wire! no llegue a ser todo lo bueno que podría haber sido.
Puntuación 65%

Lucky Luke
Iguana Games • 4.990 ptas.
Plataformas en 2-D
El lejano Oeste más cerca que nunca gracias a este cómic adaptado para PlayStation. Conviértete en el vaquero más intrépido del *far west* y ayuda a nuestro héroe a vencer a los malvados hermanos Dalton.
Puntuación 68%



Madden NFL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas.
• Simulador de fútbol americano
Un simulador de fútbol americano con toda la credibilidad del mundo. Por primera vez, Madden ha apostado por lo poligonal. Los jugadores pueden moverse con la mayor suavidad del mundo y tienes estadísticas a más no poder. El mejor de su género.
Puntuación 88%

Maximum Force



New Software Center • 6.990 ptas.
Pistola
La posibilidad de jugar tanto con la Gun-Con 45 como con las viejas pistolas tipo Predator es lo más destacado de este típicamente repetitivo juego de tiros. Gente digitalizada en plan cómico aparece tras barriles prerrenderizados anhelando que le des en la cabeza. ¡Pero no mates a los civiles!
Puntuación 65%

MDK
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 90%

Medievil
Sony • 8.490 ptas. • Aventuras en 3-D
Estás ante un juego espléndido, divertidísimo, absorbente y cuya realización técnica te dejará pasmado. La mezcla de géneros es excelente.
Puntuación 90%

PlayStation Power ¡Genial!

Monaco Grand Prix 91%

Ubi Soft ● 7.995 pesetas ● Simulador de carreras

Va a la par de la saga F1, aunque en el aspecto técnico puede que hasta le supere. Sólo la falta de nombres reales puede empañar un poco el increíble trabajo realizado por los chicos de Ubi Soft. Casi imprescindible, si no fuera porque hay tantos...



Marvel Super Heroes vs Street Fighter 85%

Virgin ● 7.990 pesetas ● Beat' em up en 2-D

Es otra vuelta de tuerca al género de lucha en dos dimensiones. El carisma de los luchadores, los nuevos modos de juego y la realización técnica lo convierten en un título a tener en cuenta.



NBA Pro '99 85%

Konami ● N/D pesetas ● Simulador de baloncesto

La mejor entrega de la saga —incluso con la agradable inclusión del concurso de mates— queda algo lejos del excelente Total NBA y sobre todo del maravilloso NBA Live '99. Es un buen juego, pero su estética no ha avanzado demasiado.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Need for Speed Road Challenge 90%

Electronic Arts ● 8.490 pesetas ● Simulador de carreras

La mejor entrega de la serie se queda a un pasito de *GT*, Colin y compañía. Es un pedazo de juego, digno de los mejores conductores de la gris de Sony. Altamente recomendable.

Megaman X4
Virgin • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Estás ante un juego que ofrece lo de siempre, entretenimiento y diversión, pero que no aporta nada nuevo y es extremadamente sencillo en casi todos sus apartados.
No es demasiado apto para consoleros exigentes.
Puntuación 72%

Megaman Legends
Virgin • 7.990 pesetas •
Juego de rol
El renacer de Megaman no ha dado como resultado un juego perfecto, pero apunta hacia un horizonte esperanzador. La unión de elementos no juega muy a su favor, aunque si te mueves bien entre arenas movedizas, puede que sí.
Puntuación 86%

Men in Black
Infogrames • 7.990 ptas. •
Aventura de acción
Se trata de un más que notable CD que hubiera podido llegar mucho más lejos con algunos retoques en lo que a acción se refiere. De todas formas, es muy entretenido y sobre todo vistoso.
Puntuación 82%

Michael Owen's WLS
Centro Mail • 8.490 pesetas •
Simulador de fútbol
Michael Owen no consigue plasmar su innegable magia en la segunda entrega de World League Soccer un año después. Hay muy buenos trucos y muchas habilidades por aprender, pero al final es un poco difícil y parece un poco forzado.
Puntuación 81%

MicroMachines V3
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Carreras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Monkey Hero
Proein • 8.990 pesetas•
Juego de rol/acción
El hecho de que haya muchísimas cosas por hacer en esta aventura de dibujos animados no oculta la evidencia de que es demasiado fácil. Aunque quizá para los más pequeños pueda estar bien. No hará las delicias del jugador ocasional, pero si te gustan los juegos largos y tradicionales, es lo que buscas.
Puntuación 66%

Mortal Kombat 4
New Software Center • 8.990 ptas. •
Beat 'em up
Cuarto intento para esos pobres Kombatientes, pero la sombra de los Tekken es demasiado alargada. Diversión temible, pero no la suficiente para perdurar a la larga.
Puntuación 68%

Mortal Kombat Trilogy



Centro Mail • 3.990 ptas. •
***Beat 'em up* en 2-D**
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 80%

Moto Racer 2
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras de motos
Estás ante el mejor simulador de carreras para PlayStation. Es superable en bastantes aspectos, pero su velocidad, su infinidad de opciones y las emociones que desprende lo convierten en el número uno, por ahora.
Puntuación 90%

Motorhead
Centro Mail • 6.990 ptas. •
Carreras
Un juego de carreras rápido y con nervio cuyo mecanismo funciona a la increíble velocidad de 50 cuadros por segundo. No hay opciones para dar y regalar, pero con los 10 coches y el modo Fantasma (que puedes guardar en la tarjeta de memoria) deberías tener más que suficiente.
Puntuación 90%

Mr Domino
Virgin • 8.990 ptas. • *Puzzle*
Es, sin lugar a dudas, una de las experiencias más originales e intensas que hemos vivido últimamente en nuestra querida Play. Su increíble dificultad y su original desarrollo te engancharán al Pad por mucho que luches en contra.
Puntuación 85%

Music
Proein • 6.990 ptas. • Creación musical
Una idea absolutamente genial y el único sistema para hacer música de baile sin tener que repetir miles y miles de muestras y secuencias con un equipo de sintetizadores.
Puntuación 85%

NBA Fastbreak '98



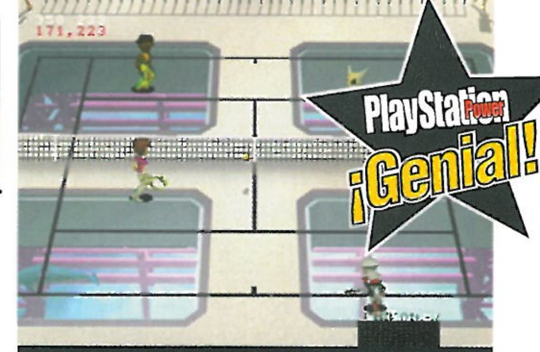
New Software Center • 6.990 ptas. •
Baloncesto
Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.
Puntuación 89%

Newman Haas Racing
Sony • 4.990 ptas. • Carreras
Básicamente, es *F1 2.5*. El motor que controla este simulador es el de F1 con algunos retoques. Tendrás que estar vagamente interesado en la Indycar, eso sí. Los 15 nuevos circuitos y el renovado modo a pantalla partida justifican que los locos por las carreras compren este título.
Puntuación 86%

NFL Blitz
New Software Center •
7.990 ptas. • Fútbol americano
Fútbol americano. ¿Demasiado para los forofos del fútbol europeo? ¡Qué va! Sin las interminables series de estadísticas y jugadas de Madden, estás ante un brutal y divertido festival futbolero. Es el mejor en su género. Si te encantan los simuladores de fútbol americano, disfruta con éste jugando una y otra vez.
Puntuación 89%

NHL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Hockey sobre hielo
Excelente diversión para los conversos a NFL pero si tienes una versión anterior, piénsatelo dos veces antes de desembolsar tu dinero. Los acabados normales le añaden profundidad y longevidad y su sonido y su imagen son esmerados. Es el mejor simulador de hockey del mercado.
Puntuación 74%

Nightmare Creatures
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 60%



SCT 2 Anna Kournikova's 94%

Sony ● 7.490 pesetas ● Simulador de tenis

Gracias a las grandes mejoras con respecto al original y a la presencia de la explosiva Anna, este juego es más apetitoso que una ración de fresas de Wimbledon servidas en la ensaladera del Master.

N

NASCAR '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Carreras
Aficionados a la fórmula Nascar, vuestras plegarias han sido escuchadas. *Nascar '99* es una recreación muy fiel de este deporte tan americano. Lo malo es que es un poco aburrido.
Puntuación 78%

NBA: In the Zone 2
Centro Mail • 6.990 ptas. •
Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 80%

O

Oddworld: Abe's Oddysee
New Software Center • 4.990 ptas.
Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 90%

Overblood
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas.
Es envolvente, aunque le falta tensión.
Puntuación 80%

Overboard
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 80%

P

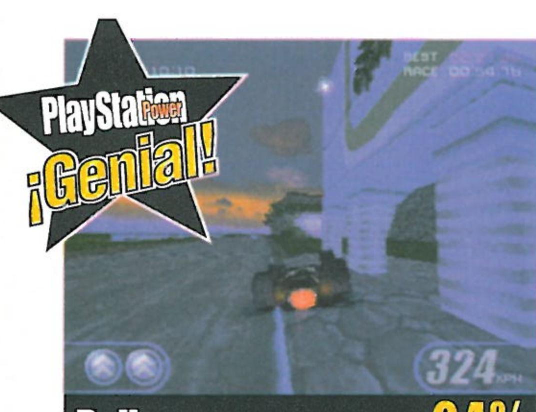
Pandemonium

Sony • 3.990 ptas. • Plataformas
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 60%

Pequeños guerreros
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Aventura/*shoot 'em up*
Pequeños guerreros es un juego que tiene una realización técnica inmejorable. Es divertido durante algún tiempo, pero algunos problemas, básicamente de desarrollo, juegan en su contra. Hubiera podido ser un fuera de serie y ha acabado siendo interesante.
Puntuación 88%

Pocket Fighter

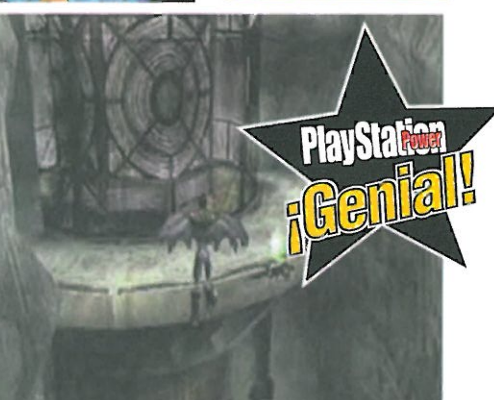




Rollcage 94%

Sony ● 7.990 pesetas ● Simulador de carreras

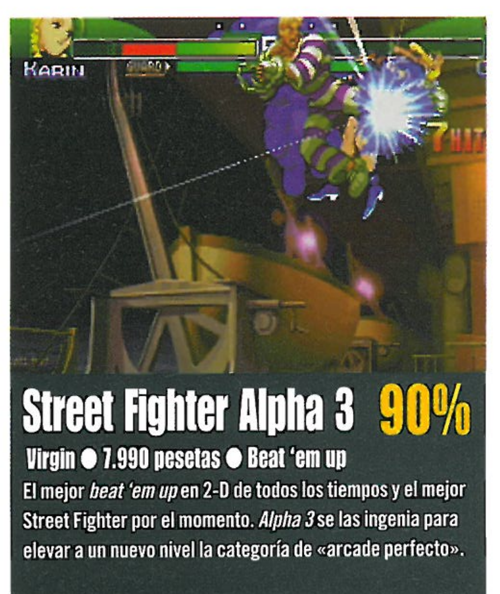
Estás ante un título genial. Tienes tus músicas, tus coches y tus pistas. Se trata de uno de los mejores juegos de velocidad sobre cuatro ruedas de este año.
Hazte con uno ya.



Soul Reaver 96%

Proein ● 8.990 pesetas ● Aventura/Acción en 3-D

Soul Reaver es uno de los mejores juegos para PlayStation. Esta frase tan rotunda será la misma que pronunciarás una vez hayas observado los primeros minutos del juego. Es grande, rápido, original, inquietante... impresionante.



Street Fighter Alpha 3 90%

Virgin ● 7.990 pesetas ● Beat 'em up

El mejor *beat 'em up* en 2-D de todos los tiempos y el mejor Street Fighter por el momento. *Alpha 3* se las ingenia para elevar a un nuevo nivel la categoría de «arcade perfecto».

Virgin • 5.990 pesetas •
Beat 'em up
Bueno, bonito y barato es lo que han conseguido los chicos de Capcom con este *beat 'em up*. Movimientos especiales fantásticos y un extraordinario modo dos jugadores hacen de este juego un paquete excelente, a pesar de ser algo simple.
Puntuación 82%

Point Blank
Sony • 6.990 ptas (sin pistola) •
Shoot 'em up
Vale la pena gastar un poco y comprarse una Gun-Con, aunque sólo sea para jugar a dos *Point Blank*. Tiene un montón de juegos, cuatro niveles y ofrece alegría y humillación a raudales. Una diversión estupenda para después de un día agotador
Puntuación 84%

Pool Hustler
Infogrames • 7.990 pesetas •
Simulador de billar
No tan suave como Actua Pool (Gremlin), pero a fin de cuentas es un simulador de billar muy digno... si te gustan este tipo de juegos. ¿Desaparecerán los bares ante la aparición de tanto título de billar?
Puntuación 70%

Porsche Challenge
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 90%

Populous: El Principio
Electronic Arts • 8.490 pesetas •
Estrategia
Si te gusta la estrategia, te encantará. Si no la conoces demasiado, inténtalo. Populous: El Principio es, sin lugar a dudas, uno de los títulos de estrategia más recomendables del universo PlayStation.
Puntuación 89%

Powerboat Racing
Proein • 8.990 ptas. •
Carreras de lanchas
Podrás jugar durante un rato, pero tendrás que pensártelo dos veces. Sería mejor que te plantearas la idea de seguir haciendo carreras con chismes sobre cuatro ruedas, al menos, por el momento.
Puntuación 56%

Poy Poy 2
Konami • 8.490 pesetas •
Puzzle
Poy Poy sigue siendo divertido para cuatro jugadores y, a la larga, aburrido para un solo jugador. Es en cierto modo original pero, ¿hacía falta una segunda entrega?
Puntuación 57%

ProPinball Big Race USA
Dinamic Multimedia •
7.995 pesetas
Simulador de máquina del millón
Big Race USA es, sin lugar a dudas, el mejor simulador de máquina del millón para la gris de Sony. El realismo, la cantidad de retos y su perfección técnica lo elevan hasta cotas impresionantes. Su único punto negro: la nula variedad de tableros.
Puntuación 83%

Project Overkill

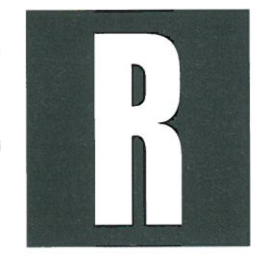


Centro Mail • 5.990 ptas. •
Shoot 'em up
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%

Psybadek
Sony • 7.990 pesetas • Simulador de hoverboarding
Buena estética y buen sonido, pero un poco disparatado. Es casi imposible controlar el hoverboard y Psybadek no acaba de decidirse a ser un juego de aventuras o de carreras.
Al final no es ninguna de las dos cosas. Un intento no muy exitoso de lograr algo nuevo.
Puntuación 61%

R

R-Type Delta



Sony • 7.990 pesetyas •
***Shoot 'em up* en scroll lateral**
Se erige como el verdadero rey de los juegos de naves para PlayStation. Su jugabilidad y un apartado técnico envidiable lo convierten en un producto altamente recomendable.
Puntuación 89%

Rage Racer
Sony • 6.490 ptas. •
Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 90%

Rally Cross



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

Rally Cross 2
Sony • 6.990 pesetas • Carreras
Rally Cross 2 es el típico juego que no tiene razón de ser. Si su intención era emular la creación de un mundo alternativo de carreras como el conseguido por Ridge Racer se queda a verdaderos años luz.
Puntuación 55%

Resident Evil DC
Iguana Games • 3.990 ptas.
Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2!* Imprescindible.
Puntuación 90%

Resident Evil 2
Virgin • 8.990 ptas. •
Aventuras
La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar de nuevo al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es Resident Evil 2. El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.
Puntuación 97%

Ridge Racer
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
Aunque *Revolution* (abajo) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 90%

Ridge Racer Revolution
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 90%

Riot
Centro Mail • 1.990 ptas. •
Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Rival Schools
Virgin • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
Rival Schools es uno de los mejores juegos de lucha que podrás encontrar en el catálogo para tu querida PlayStation. Sus combates son los más espectaculares jamás vistos. Lástima que falten movimientos.
Puntuación 94%

Road Rash 3D
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras de motos
Este título de Electronic Arts irrumpe en el mercado consolero como la mejor alternativa para los amantes de las motos. No es perfecto, pero sus gráficos, su velocidad, su conducción, su espectacularidad y sobre todo su jugabilidad le convierten en un excelente producto.
Puntuación 90%

Rogue Trip
New Software Center •
8.990 pesetas •
Shoot 'em up
Los creadores de Twisted Metal no debían haberse molestado con este título. Sólo tienes que escoger un buen par de ruedas, equiparte bien y dirigir a un grupo de desvalidos turistas. Una extraña idea, pero no por ello menos innovadora.
Puntuación 60%

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 70%

Rugrats
Proein • 7.990 pesetas •
Plataformas
El juego es demasiado sencillo. No invita a jugar a nadie que sea mayor de cinco años. Si te dejas guiar por la serie de televisión, el juego te decepcionará, pero si te encanta *Rugrats: Aventuras en pañales*, es tu juego
Puntuación 50%

Running Wild
Sony • 6.990 pesetas •
Simulador de carreras
Se trata de un juego original de planteamiento y entretenido en los primeros compases. Es rápido, pero demasiado repetitivo. ¿Lo mejor? La pantalla partida para cuatro jugadores.
Puntuación 75%

Rushdown
Centro Mail• 7.990 pesetas
Simulador deportivo
Rushdown es un título que tiene muy buenas maneras pero que da como resultado únicamente una buena intención. De todas formas, ofrece momentos de diversión y tres juegos en uno. En la variedad está el gusto.
Puntuación78%

S

S.C.A.R.S.
UbiSoft • 4.995 ptas. • Carreras
¿Una partidita a *Mario Kart*? A falta de una SNES, esto servirá. Sin embargo, no es tan divertido de entrada, aunque el modo a cuatro jugadores es una sabia decisión, y en conjunto tiene un buen aspecto. Merece la pena considerar su adquisición.
Puntuación 81%

Sentinel Returns
Centro Mail • 7.490 ptas. •
Estrategia
Más o menos los 12 primeros niveles te mantienen enganchado, pero este interés empieza a desvanecerse rápidamente. Carece de la variedad necesaria para tenerte pegado a la pantalla durante horas.
Puntuación 68%

Shadow Gunner
Ubi Soft • 4.995 ptas. •
Acción en 3-D
A lo mejor la originalidad no es el punto fuerte de este programa. Puede que la acción no capte tu interés más de una hora o dos. Aunque tiene un excelente entorno tridimensional, los anteriores factores juegan un poco en su contra.
Puntuación 69%

Shadow Master



Centro Mail • 7.490 ptas. •
Shoot 'em up
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 80%



Syphon Filter 94%

Sony ● 8.490 pesetas ● Aventura/Acción en 3-D

Es una lástima que se lancen al mercado dos títulos tan magníficos como son *Metal Gear Solid* y *Syphon Filter* prácticamente a la vez, ya que probablemente este último no obtendrá la atención merecida. Si puedes comprar los dos, hazlo.

Soul Blade



Sony • 3.990 pesetas • Lucha
Namco casi ha superado su increíble Tekken con este juego. Los magníficos personajes luchan en espléndidos ambientes en 3-D haciendo alarde de asombrosos movimientos de artes marciales. Cómpratelo y te aficionarás del todo a la acción con una espada o cuchillo en la mano.
Puntuación 94%

Soviet Strike
Electronic Arts •3.990 ptas. •
Helicopter 'em up
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%

Sports Car GT
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Simulador de carreras
Sports Car GT es un compendio de virtudes que parece que no convergen en ningún punto. Casi todos los elementos son positivos, pero la falta de cohesión le impide llegar más lejos.
Puntuación 75%

Spyro The Dragon
Sony • 8.490 ptas. •
Plataformas en 3-D
Estás ante el mejor juego en tres dimensiones para PlayStation. Es rápido, divertido, adictivo y con una factura técnica envidiable. Una auténtica maravilla en colores.
Puntuación 94%

Star Wars Masters of Teräs Käsi
Virgin • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
Un increíble *beat 'em up*, con personajes carismáticos y con montones de golpes a realizar. Si no fuera por un par de carcaterísticas estarías ante un auténtico número uno. De todas formas, se trata de uno de los mejores.
Puntuación 86%

Street Fighter Alpha 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Beat 'em up
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda.
Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 90%

Street Fighter Collection 2



Virgin • 6.990 pesetas • *Beat 'em up*
Reunir en un solo título tres de las



T'ai Fu 81%

Proein ● 8.990 pesetas ● Plataformas/Beat 'em up

Con su estética, su argumento y su poderoso apartado técnico hubiera llegado muy lejos si no fuera por un desarrollo conocidamente repetitivo. De todas formas, si eres un amante de este tipo de juegos, no te defraudará.





A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

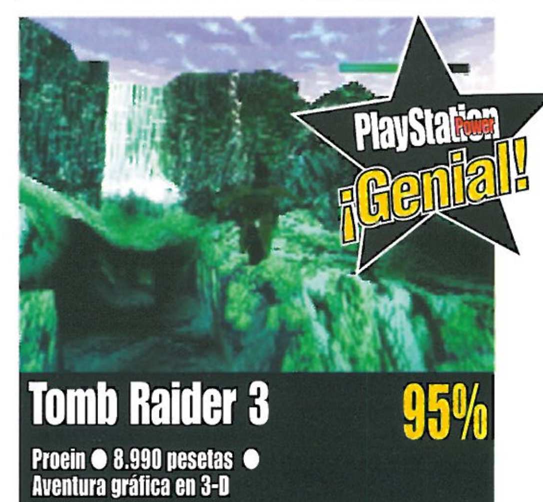
0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Tekken 3 93%

Sony ● 7.990 ptas. ● Beat 'em up

Se trata del mejor *beat 'em up* que puedes encontrar en el mercado para PlayStation o para cualquier otra consola. Es tan increíble que te sentirás obligado a comprártelo.



Tomb Raider 3 95%

Proein ● 8.990 pesetas ● Aventura gráfica en 3-D

Tirarás el Pad por los suelos en un ataque de rabia pero volverás a recogerlo en cuanto te des cuenta de tu error. Es un juego difícil, así que no digas que no te hemos avisado. Pero, por encima de todo, es una obra de arte.

primeras andanzas de la serie Street Fighter puede ser una excelente idea para los nostálgicos, pero en nuestra opinión la nostalgia no da para mucha diversión en los tiempos que corren.
Puntuación 68%

Streak
New Software Center • 8.990 pesetas • Carreras
Existe un gran potencial para este juego al estilo de Regreso al futuro, paseando por las calles de América sobre un veloz hoverboard. Lamentablemente, los chicos de GTI se han percatado de ello y se las han ingeniado para terminar haciendo un juego confuso y tonto.
Puntuación 67%

Supersonic Racers
Centro Mail • 2.990 ptas. • Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 60%

Supercross '98 Jeremy McGrath
Iguana Games • 3.990 ptas. • Motos
Este juego no pasará a los anales de la historia de las consolas. Su primitivo diseño no le permitirá llegar demasiado lejos en este sentido. Sin embargo, no todo es malo y tiene algunos detalles que lo convierten en bastante interesante.
Puntuación 69%



Tank Racer
Virgin • 7.990 pesetas • Carreras
Es un juego de carreras sólido. Pero como ya habrás adivinado, correr a bordo de un tanque no es tan emocionante como hacerlo en un bólido. La parte de artillería es la más divertida, pero eso es todo.
Puntuación 79%

Tempest X3
Virgin • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 80%

Tekken
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 80%

Tekken 2
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 94%

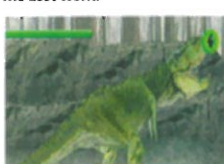
Tench
Proein • 8.990 ptas. • *Ninja 'em up*
Un increíble festival de violencia ninja, que imita aspectos de Bushido Blade y Metal Gear Solid para crear acción arcade en su estado más puro, con una gran Inteligencia Artificial del enemigo, movimientos sigilosos y golpes mortales.
Puntuación 87%

Test Drive 5
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Carreras
Los coches se manejan como barcazas por el Canal de la Mancha, pero si rompes las pistas, te encontrarás con un emocionante juego de carreras. Aunque su modo Replay al estilo de Gran Turismo no llega a niveles de asombro
No deja de ser un buen juego con el que disfrutarás corriendo como un rayo por las calles de medio mundo.
Puntuación 78%

The Fifth Element
Sony • 7.990 ptas. • Puzzle en 3-D
No se trata de Tomb Raider, pero es jugable y su nivel gráfico es excelente. Lástima que los puzzles son demasiado sencillos y que la acción es un poco repetitiva.
Puntuación 80%

Theme Hospital
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Simulación de gestión
Olvídate de Theme Park. Theme Hospital es una mejor aproximación al enfoque de la estrategia y la gestión de recursos. Construye un hospital, diagnostica y cura luego dolencias «chifladas». Gracioso, divertido y además estimulante. Genial.
Puntuación 83%

The Lost World



Iguana Games • 3.990 ptas. • Plataformas
Puedes ser un ráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
Puntuación 70%

Tiger Woods '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Simulador de golf
Tiger Woods '99 es un producto que combina, con cierta sabiduría, la jugabilidad típica de un juego de golf con el marketing más inteligente. Si admiras a Tiger Woods, te encantará. Si te gusta el golf, te divertirás.
Puntuación 76%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 60%

Time Crisis



Sony • 3.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Es idéntico a la versión arcade pero cuenta con todo un nuevo modo Historia. Los ambientes no acaban de cuajar. Sólo tendrás unos pocos días de entretenimiento.
Puntuación 83%

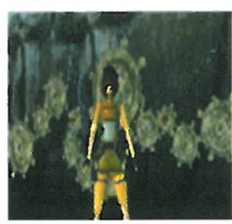
TOCA Touring Car
Proein • 4.490 ptas. • Carreras
Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.
Puntuación 80%

TOCA 2



Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Levantar polvareda, derrapar a lo loco, versiones mejoradas del coche de papá... Es el mejor juego de carreras que se haya creado jamás. El no va a más para la PlayStation. No es tan bonito como GT pero ni te vas a enterar. Mucha adrenalina y muy jugable.
Puntuación 93%

Tomb Raider



Proein • 4.990 ptas. Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 92%

Tomb Raider 2



Proein • 4.990 ptas. • Aventuras
Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.
Puntuación 94%

Tombi
Sony • 6.990 ptas. • Plataformas
Es un juego muy divertido que se dedica a acumular elementos surgidos de otros géneros aunque básicamente es un plataformas.
Lástima que su aspecto gráfico no esté a la altura de la máquina para la que ha sido creado.
Puntuación 81%

Tommi Makinen Rally



Infogrames • 7.990 ptas. • Carreras
Ciento treinta circuitos diferentes y un editor de pistas en 3-D contribuyen al fácil recoge-y-juega simulador de rallies. Si vas a aguantar mucho rato jugando, es discutible, pero aún queda mucha carrera por delante.
Puntuación 64%

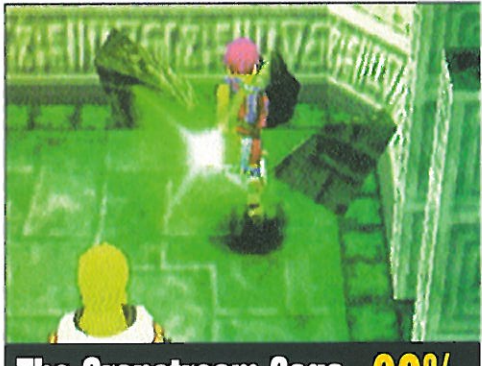
Total NBA '97
Iguana Games • 3990 ptas. • Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido.
Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador AI resulte un tanto dudoso.
Puntuación 70%

Track & Field
Iguana Games • 4.290 ptas. • Machacacontroles
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 70%

Treasures of the Deep
Sony • 7.990 ptas. • Exploración submarina
Es una auténtica joya.
Sus gráficos y misiones le auguran una vida exitosa. Si no fuera porque en algún momento (muy pocos) te costará alcanzar a los adversarios, sería perfecto. De todas formas, es de lo mejorcito para nuestra consola.
Puntuación 93%

Triple Play Baseball 2000





The Granstream Saga 90%

Sony ● 6.990 pesetas ● Juego de rol

Estás ante una de las más agradables sorpresas para la Play de los últimos tiempos. Argumento genial, gráficos estupendos, música brillante, jugabilidad a tope... Lástima que no esté traducido al español.



UEFA Champions League 70%

Proein ● 7.990 pesetas ● Simulador de fútbol

Si hubieran trabajado más en el apartado de simulación que en el del archivo, otro gallo cantaría. Como no es así, estamos ante un juego que podría haber sido y que se ha quedado en el camino.



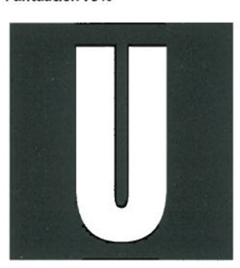
Viva Football 70%

Virgin ● 6.990 pesetas ● Simulador de fútbol

Un juego ideal para rememorar viejos mundiales. Lástima que su jugabilidad sea tan mala. Podría haberse convertido en el campeón, pero se ha quedado en los cuartos de final. Qué le vamos a hacer.

Electronic Arts • 7.990 pesetas • Béisbol
Triple Play Baseball 2000 es, posiblemente, el mejor título de béisbol que existe en el catálogo para PlayStation. Su apartado técnico es una maravilla, lleno de detalles de lujo. El problema es que se trata de un juego de simulación de béisbol, un deporte poco arraigado en nuestro país.
Puntuación 75%

U



V

PlayStation Power ¡Genial!

V-Rally 2 95%

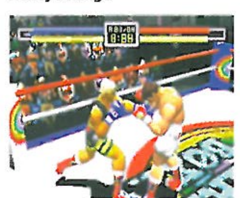
Infogrames ● 8.990 pesetas ● Carreras

Es divertido, intenso, jugable, largo, lleno de detalles... Tiene una realización técnica impresionante y montones de atributos más. *V-Rally 2* es un juego obligado para los amantes de la conducción.

V-Rally
Centro Mail • 4.990 ptas. • Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras.
Puntuación 90%

Versus
Proein • 8.990 ptas • *Beat 'em up*
Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición. Hace unos años hubiera representado un buen desafío, pero hoy en día no.
Puntuación 64%

Victory Boxing 2



Centro Mail • 8.490 ptas. • Simulador de boxeo
Más movimientos, boxeadores y ambiente que en el original. Captura la sudorosa violencia del boxeo con una gran naturalidad. Pero sólo lo recomendamos para los amantes de este deporte. No tiene el ritmo ni la fascinación de otros juegos de lucha al estilo de Tekken.
Puntuación 76%

Vigilante 8
Proein • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un juego divertido, adictivo y de excelente factura técnica. Si tuviera más opciones y se solventara algún que otro problemilla en la generación de polígonos sería perfecto. De todas formas, es una pequeña maravilla.
Puntuación 85%

VR Baseball ' 97
Iguana Games • 8.900 ptas. • Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 60%

V2000
Ubi Soft • 4.995 ptas.
Shoot 'em up
Esta actualización del antiguo Virus de Amiga presenta variaciones en las misiones y algunos buenos toques en los gráficos, pero es víctima del síndrome de la repetición, unos controles confusos y un movimiento desigual.
Puntuación 61%

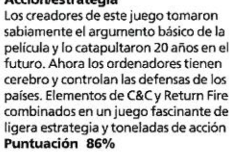
W



War Games



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
Los creadores de este juego tomaron sabiamente el argumento básico de la película y lo catapultaron 20 años en el futuro. Ahora los ordenadores tienen cerebro y controlan las defensas de los países. Elementos de C&C y Return Fire combinados en un juego fascinante de ligera estrategia y toneladas de acción
Puntuación 86%



Warhammer: II
EA • 7.990 ptas.• Estrategia
Nombre completo Warhammer: Dark Omen. Gana todas las contiendas en campos de batalla poligonales y ahorra tu buen dinerillo para actualizar tus criaturas medievales con un fabuloso equipo. Un juego de estrategia decente que se pierde un poco en la dificultad de sus niveles.
Puntuación 78%

Wayne Gretzky '98
New Software Center • 6.990 ptas. • Hockey sobre hielo
Más hockey en 3-D, pero esta vez patrocinado por ¡Wayne Gretzky! Los chicos de GTI han aprendido de los veteranos y el resultado es un juego de simulación fantástico en cuanto a estadísticas.
Puntuación 65%

WCW Thunder
Proein • 8.990 pesetas • Lucha
Un título irresistible para los aficionados a las escenificaciones de cualquier enfrentamiento de WCW o de WWF, pero el sistema de control pondrá a prueba tu paciencia.
Puntuación 69%

Wild 9





Centro Mail • 8.490 ptas. • Plataformas
No tenemos la menor duda de que estamos ante un gran juego. La diversión está asegurada con esta creación de Shiny. Si no fuera por algún que otro problemilla sería perfecto.
Puntuación 88%

Wild Arms
Sony • 6.990 ptas. • Juego de rol
¿Cansado de Final Fantasy VII? Wild Arms debería servirte para cubrir tu necesidad de una acción parecida hasta que llegue el número ocho. Este juego basado en turnos es bastante impresionante, pero si los juegos de rol no son lo tuyo, entonces ¿qué haces leyendo esto?
Puntuación 79%

Wipeout



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 90%

Wipeout 2097



Iguana Games • 3.990 ptas. • Carreras
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
Puntuación 93%

World League Soccer
Proein • 8.990 ptas. • Fútbol
World League Soccer no debería ser tu primera elección entre la multitud de títulos que con motivo del Mundial se han editado, aunque bien podría ser la segunda si eres un entusiasta del balompié. No está nada mal y puedes elegir entre un buen número de equipos. Los jugadores se parecen a los de verdad.
Puntuación 70%

Wreckin' Crew
Centro Mail • 6.990 ptas.• Carreras
No es el juego más despampanante del mundo pero es rápido y descaradamente divertido. Wreckin' Crew presenta una experiencia de carreras basada en personajes de dibujos que corren en coches «huevo» a través de cuatro mundos temáticos. Es para tomárselo con buen humor.
Puntuación 70%

WWF Warzone



New Software Center • 7.990 ptas. • Boxeo
Pensarás que no es cierto. Creerás que nos hemos vuelto locos. Pero, no. Aquí tienes, por fin, un juego de lucha medianamente decente para que puedas darle una buena tunda a tu pesado cuerpo. Y el modo 4 jugadores, sobre todo con tus propios personajes creados especialmente para la ocasión, es una verdadera maravilla.
Puntuación 80%



Warzone 2100 85%

Proein ● 8.990 pesetas ● Estrategia

Este título se convierte en una alternativa muy interesante a los programas de estrategia pura y dura y a los arcades natos. Es muy bueno y está lleno de detalles de calidad, aunque un mejor acabado le permitiría llevarse una mayor puntuación.

X

Xenocracy



Ubi Soft • 4.995 ptas. • Simulador espacial
Eres un Ala Dorada y el comandante de las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas.
Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento.
Para ello, tendrás a tu disposición cantidades industriales de arsenal de destrucción.
Puntuación 71%

X-Men Vs Street Fighter
Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
La idea original de combinar luchadores era interesante, pero si le falta esto se convierte en un juego que ofrece más de lo mismo.
Muy bien acabado pero más de lo mismo.
Puntuación 70%

Z



Zero Divide 2



Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up*
Zero Divide 2 es mejor que su antecesor. Pero sus intenciones no llegan demasiado lejos en un terreno, el de la lucha, de por sí ya muy competitivo en el universo de la Play.
Puntuación 63%



X Games Pro Boarders 81%

Sony ● 7.990 pesetas ● Simulador de snowboard

Divertido y jugable donde los haya. Si no hubiera aparecido *Cool Boarders 3*, aún sería mejor. Si no tienes ninguno de los dos, ya sabes lo que toca...



No te puedes quedar sin ella